새 천년 이끄는 프리미엄 비디오 게임전문지 ● 電撃王 독점 기사제휴

GAME POWER

게·임·파·워

2

FEBRUARY 2000

겨울방학 내내 즐겨도 질리지 않을 기대작

「셴무」, 집중 분석!!



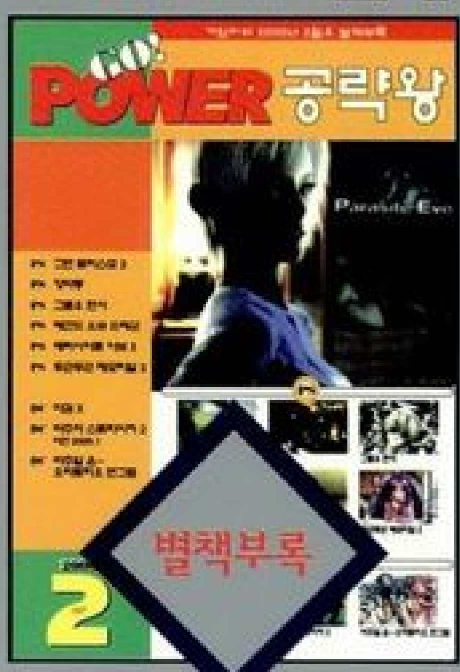
쇼킹 밀레니엄 테스트
신비한 미소녀 게임
「오염도 체크」

코스프레/ 심층 비교분석
일본의 코믹마켓 VS
한국의 코믹월드

인기 연재/ 秋葉原 들쑤시기
제 2장 공항 점거

파워특보
- PS 「드래곤 퀘스트 7」
- PS 「레이 크라이시스」
- PS 「와이프 아웃 3」
- PS 「안녕, 우주전함 야마토」
- PS 2 「러브 스토리」
- PS 2 「이터널 링」
- PS 2 「아머드 코어 2」

★★★★★ 밀레니엄 특집 BIG 9 집중공략



- PS 그랜 트리스모 2
- PS 창마등
- PS 그로우 랜서
- PS 레전드 오브 드래곤
- PS 패러사이트 이브 2
- PS 두근두근 메모리얼 2
- DC 마검 X
- DC 버추어 스트라이커 2 버전 2000.1
- DC 버추얼 온-오라토리오 탱그램

ABC
부수공사기구 한국ABC가입

9 771227 717002 02
ISSN 1227-7177



신소프트웨어 대상 수상
삼국통일
대륙을 꿈꾸며
국산 전략시뮬
up date
UP-TO-DATE Entertainment.


1월
출시 예정!!
시네마틱 액션 RPG
DROIYAN II
ABSOLUTE MONARCH
발매원
E2 SOFT
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!!(02-3142-6886 / www.e2soft.com)



거부할 수 없는, 절대적인... 운명!
극장판 CG무비를 능가하는 300MB 상당의 게임 동영상
총 10만 프레임이 넘는 부드럽고 사실적인 캐릭터들의 애니메이션
20여 종류에 이르는 다양한 근미래 무기와 갑옷류 장착 애니메이션
헐리우드 SF 영화에 사용되는 2,000 여종의 음향효과
영화적 연출을 위해 완벽하게 창출된 리얼타임 이벤트 시스템
200자 원고지 900매가 넘는 분량의 방대하고 웅장한 극대본
이름부터 화려한 일류급 성우진들의 열연
이규화(X-파일의 멀더役), 최덕희(마법소녀 리나의 리나役)
서혜정(X-파일의 스컬리役), 구자형(마법소녀 리나의 제로스役)
박일(중견 성우), 김준(대부의 알카포네役)
또 하나의 신화가 시작됩니다!!
드로이얀 2 : 절대군주
개발원
KRGSOFT
KRG소프트(02-322-2008)


ABALON
DISPEL
세상은 이 게임을 선택했다
인터넷의 전장에서, 난··· 그들을 보았다!
국내 최초 무료 배틀서버 지원
자신만의 캐릭터를 만드는 인물 창조 시스템
웅장한 음악과 장엄한 성가대의 절묘한 사운드 조화
정통 RPG와 액션 RPG의 신선한 만남
지금쯤 대한민국에서도 이런 게임 하나는 나와야한다고 생각합니다.
발매원
E2 SOFT
E2 NET
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!(02-3142-6886 / www.e2soft.com)

anime club

FOR GOOD ANIMATION LIFE


올건담 키홀더


포켓몬 라이트 키홀더 2


카드캡터 봉제인형


포켓몬스터 록키홀더


캡콤 캐릭터 열쇠고리


포켓몬스터 포켓트 가라


크라쉬 반디쿠 봉제 키체인


포켓몬스터 소프트 키홀더19


마리오 소프트 키홀더


포켓 몬스터 열쇠고리


포켓몬스터카드세오


캡콤 캐릭터 피규어 컬렉션


아크더래드 키홀더

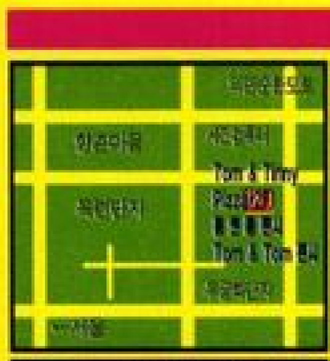

슈퍼로봇대전 라이트 키홀더

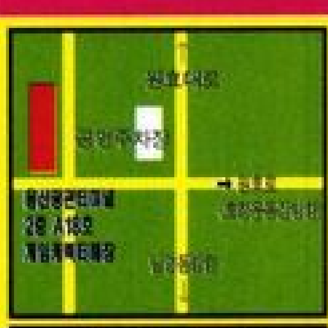

포켓 몬스터 봉제인형

특약점 및 지방 도·소매업자 대모집 중 (가맹비 없음)

- ▶ 각종 CHARACTER GOODS
  (키홀더, 휘규어, 봉제품, 문구류 외)
- ▶ 각종 휴대게임기 (MINI GAME)
  (게임보이칼라, 네오지오포켓, 원더스완, 비트매니아 포켓 외)
- ▶ 각종게임기
  (플레이스테이션, 수퍼 패미콤 외)
- ▶ 각종 게임기 주변기기
  (소니, 닌텐도, 호리전기, 아스키 외)

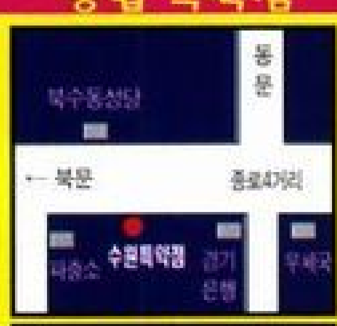
종합 특약점


톰 앤 톰 팬시
0343)388-5005


용산삼우전자
02)706-8833



포항점
0562)248-5525


수원특약점
0331)251-1617


JJ 클럽
02)431-0272


강남 애니의꿈
02)591-6460

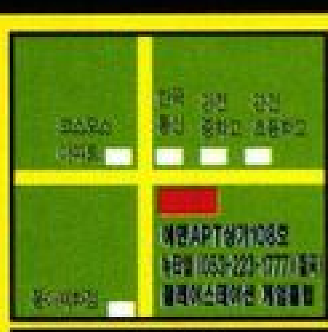


원주 게임 메이트
0371)761-4578

캐릭터 특약점


스크린(A/S전문)
02)703-0671


대전 박서방
042)255-7613


뉴타입
053)323-1777


분당 게임친구
0342)704-1641


둘리 문구캐릭터
02)577-7546

테크노마트점
애니채널
(02) 3424-8077

강변역 테크노마트
- ▶ 애니플저 02)3424-6488 6층 A-101
- ▶ 애니랜드 02)3424-7180 7층 D-085
- ▶ 엑시존 02)3424-6350 6층 A-025
- ▶ 투나투 02)3424-8013 8층 B-066

■ 수입원 /토마토 클럽 서울 용산구 한강로 3가 16-49 삼구 B/D 1812호 Tel. 02)705-0570 02)326-3705 Fax. 02)705-0571

■ 판매원 /토마토 프라자(게임기기) Tel. 02)705-0569 / 토마토 콜렉션(캐릭터 제품) Tel. 02)705-0568


"가정용 비디오 게임기 및 게임기 주변기기"
Kamouflage Rocker Controller
Item #57015
Americanflage Rocker Controller
Item #57015
golden bullet gun
Golden Bullet Gun
Item #57100
Golden Bullet Gun
Item #57100
8 MEGA
PS MEMORY CARD
8M MEMORY CARD
TP-PS/M602-8
1M MEMORY CARD
TP-PS/M602-1
TOPWAY
PS 3D VIBRATING JOYSTICK
TP-PS/VJ626
MOVIE CARD
TP-PS/MC615
Rocker Controller
Item #57015
DANCE PERFORMANCE
PROFESSIONAL DANCING MACHINE
MUSICAL EXCITING GAME
DANCE PERFORMANCE
PC용
DANCE PERFORMANCE II
SHOW ME YOUR DANCE!!
DANCE PERFORMANCE
PS용
PS/N64 STEERING WHEEL
TP-PS/NSW643
TOPWAY
MULIT-TAP
TP-PS/MT613
ROCKER VEST
TP-PS/RV637
TOPWAY
MAGICAL GUITAR
TP-PS/G668
평화미디어
주소: 서울특별시 용산구 한강로 3가 나진상가 10동 나열 208-2호
Tel: (02)706-4412, 4413, 2227
Fax: (02)706-4413
대표:함정찬
- 게임기 및 게임기 주변기기 전문 수입업체
- TOPWAY(中國), NAKI(美國) 韓國 총판
※ 본 제품은 국내에서 상표권 보호를 받고있음

초강력자료실

러브대화방

환상게임

30초환상게임

LOVE포토클럽

신세대 사랑 상담실

Lovenet

어둠을 밝혀주는 인터넷이 있다

http://www.lovenet.co.kr



인터넷 자동 접속
머그게임 CD를
무료로 보내드립니

CD신청
02)564-060

무료CD신청

(주)한사랑 정보통신
HAN SA RANG Info.com.
서울 강남구 삼성동 124-24 삼정빌딩
TEL:02)564-0600 FAX:02)564-114
Http://www.lovenet.co.kr

전국 게임 매니아의 만족! 대만족!

통신판매전문

■ 개업상담환영

■ 게임소프트 희귀종을 구해드립니다

각종 게임기와 소프트를구하기 어려우세요?
전화만 주세요

각종 게임기 고가매입


포켓 스테이션

미니칼라

취급품목

PS, DC, SS, N64, SFC
슈퍼 알라딘보이, 미니컴보이 칼라
네오지오 포켓 칼라, 원더스완, 네오지오
FX, 네오 CD, 듀오…

※ PS용 비디오 카트리지 특가판매


네오포켓

★ P.S., 컴퓨터, 댄스 댄스 전용 발판 최저가 판매

★ 드림 캐스트 소프트 전문 P.S, S.S, S.F, M.D

남가좌동 게임시티 (명지대점)
TEL (02)375-0623

주소: (120-122) 서울시 서대문구 남가좌2동 3-2번지

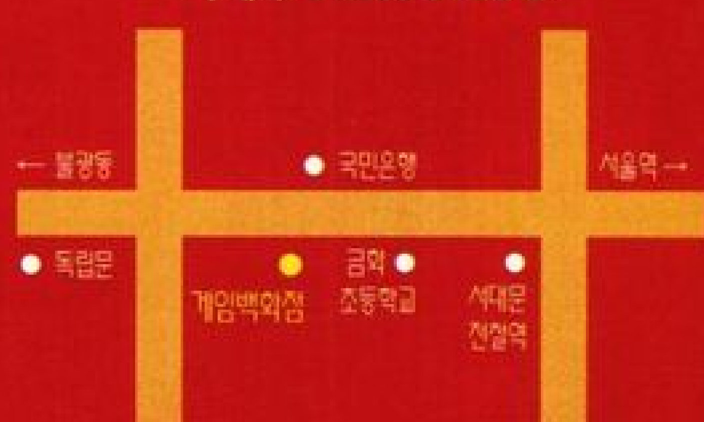
- 예금주: 이현숙
- 계좌번호 중소기업은행: 202-014322-03-011
  우체국: 013623-0047147-12



게임백화점 (서대문점)
TEL (02)393-2463

주소: (120-050) 서울시 서대문구 냉천동 197번지

- 예금주: 최미화
- 계좌번호 국민은행: 340-24-0032-832
  우체국: 010033-0150212

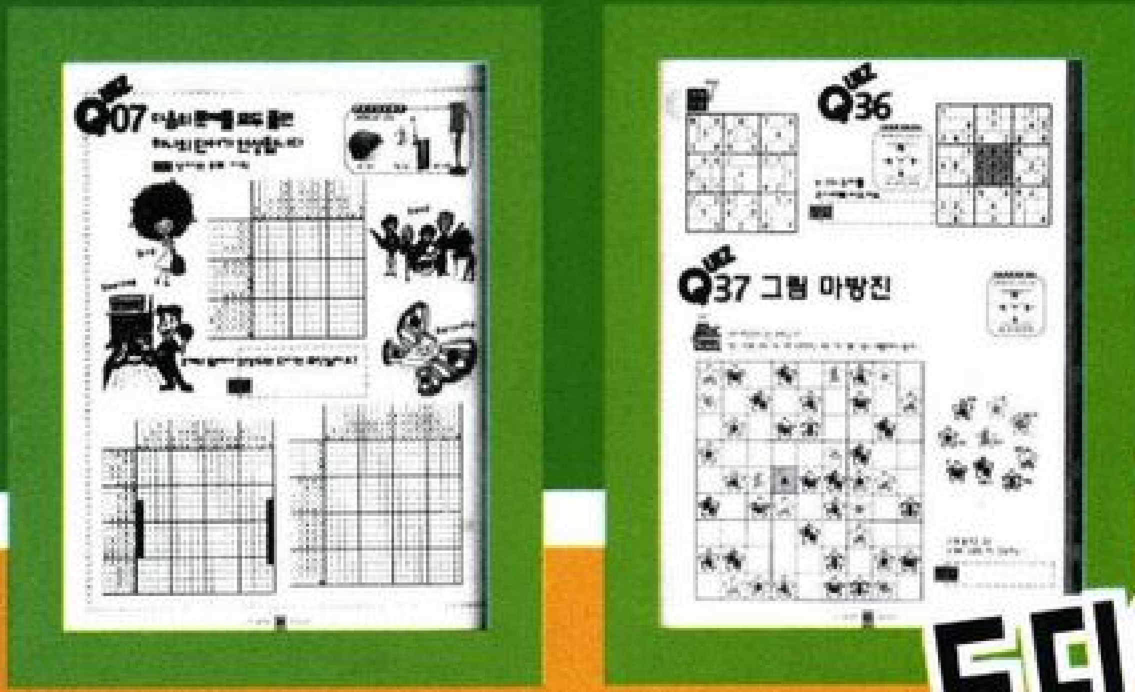


게임시티 (천호동점)
TEL (02)479-1770

주소: (120-050) 서울시 강동구 천호동 243-168

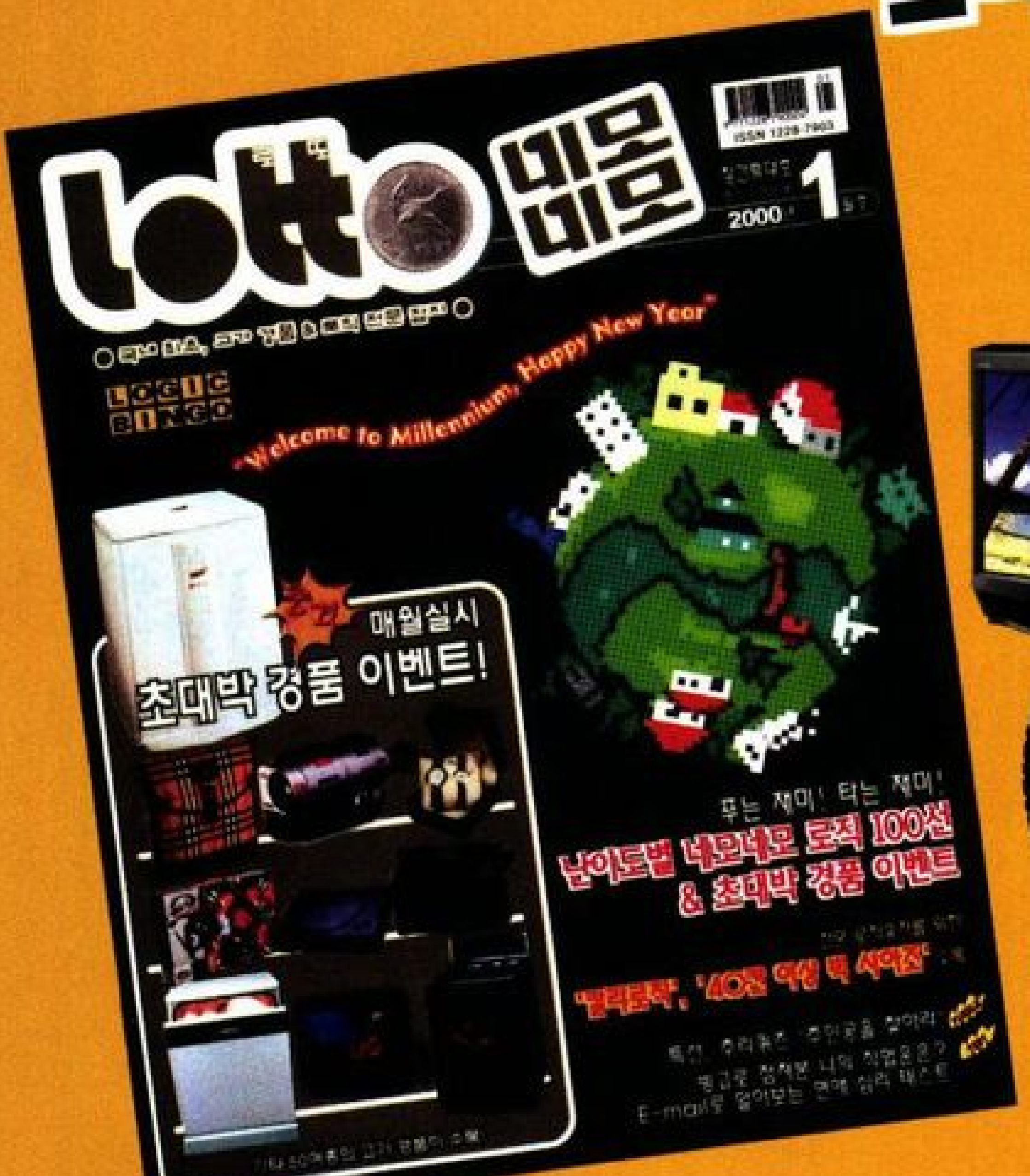
- 예금주: 김명숙
- 계좌번호 국민은행: 403-21-0731-900
  조흥은행: 307-04-214991





초창기 응모가 당첨확률이 높다는데,
어서어서~서둘러야지...
50여종의 푸짐한 경품,
20개의 이벤트 퀴즈에 경품이 몽땅 걸렸다!

드디어 「로또 네모네모」 창간호가 나왔다!





네모네모를 잘푸는 학생이 공부도 잘한다



지난호 당첨자 (해답: 산타) ● ● 1등 이은선: 전라남도 여수시 소호동 금호APT 6동 1505호 ● ● 2등 오진우: 인천광역시 동구 화평동 420-1 9통3반 ● ● 3등 임선정: 서울특별시 성북 전롱동 1018 태영APT 103동 803호 ● 김남주: 전주시 완산구 삼천동 1가 604-2 ● ● 4등 주민택: 충청남도 홍성군 · 읍 남장리 3구 대우APT 102동 202호 ● 김영재: 서울특별시 강동구 길2동 신동아APT 1동 1001호 ● 이종석: 경기도 남양주시 화도읍 묵현리 세원빌라 8동 201호 ● ● 5등 엄인숙: 대구광역시 동구 신암4동 1786-3 궁전빌라 8동 202호 ● 신영운: 경기도 고양시 덕양구 성사동 730번지 신원당APT 501동 902호 ● 이성구: 서울특별시 광진구 구의1동 248-109번지 13통 3반 ● 김나라: 서울특별시 송파구 석촌동 242-10 201호 ● 하정수: 서울특별시 양천구 목6동 901번지 목동APT 134동 504호

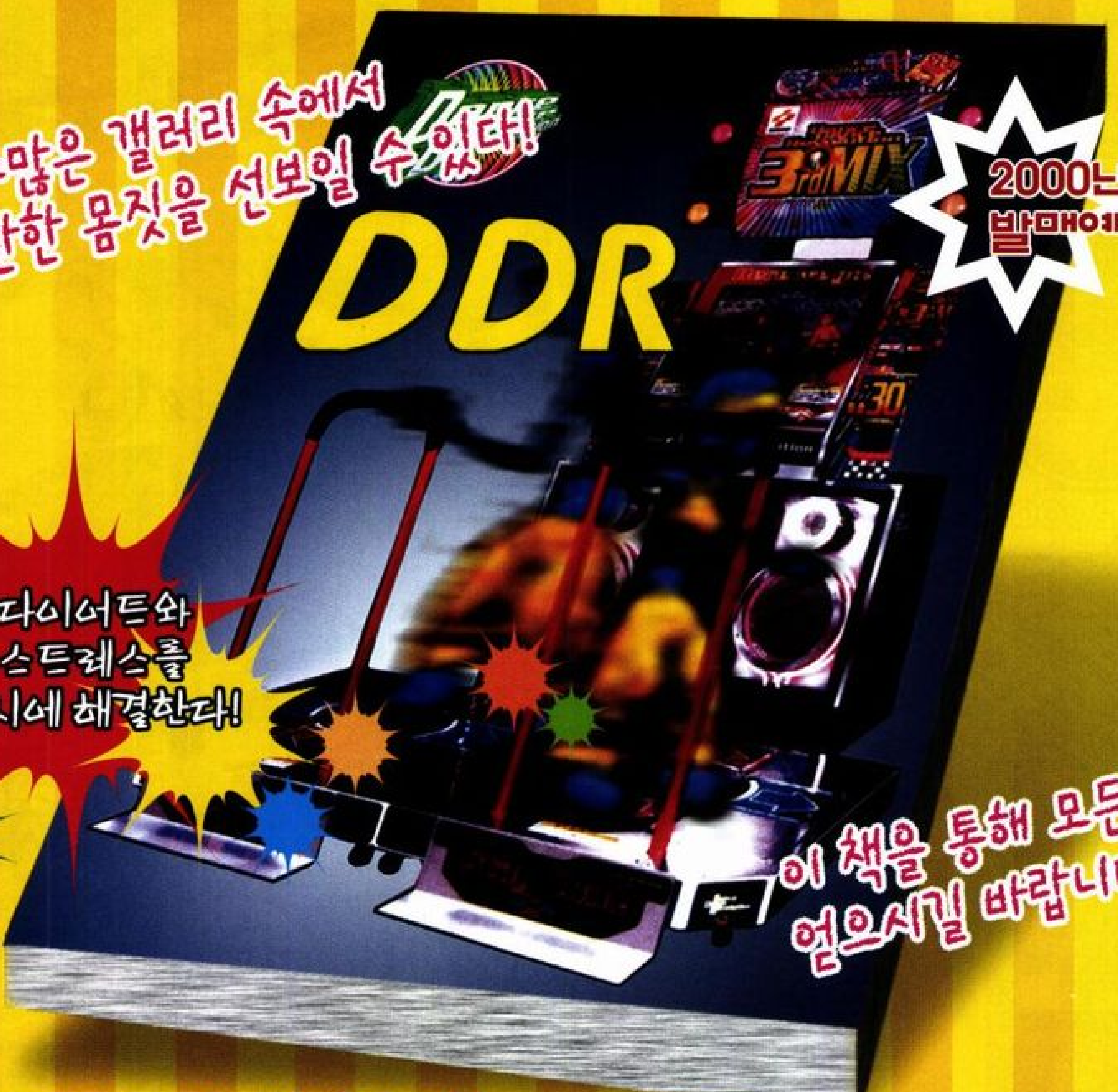
최신 게임 마스터북 시리즈

내 삶의 보람은 DDR!

DDR

이거 보고도 고수 안된다고?

이 책에는 낯선 여성과 대화하는 법에 대해서는 실려 있지 않습니다.



당신도 수많은 갤러리 속에서 현란한 몸짓을 선보일 수 있다!

2000년 1월 20일 발매예정!

다이어트와 스트레스를 동시에 해결한다!

이 책을 통해 모든 것을 얻으시길 바랍니다!

'당신은 DDR고수 잖아!' 라는 시기어린 목소리가 듣고 싶어졌습니다!

- DDR이란 무엇인가?
- 누구나 갖고 싶은 나만의 DDR 시스템 꾸미기
- 오락실용 전곡 족보와 상세히 다룬 족보 매뉴얼
- 다양한 퍼포먼스 소개와 고수로 가는 지름길

값: 8,500원(예정가)

문의: 02-3142-6848

제우미디어



국내 최초의 @세대를 위한, 2000년 네트웍시대를 여는 온라인 게임매거진
Net 네트 POWER
www.powerzine.com
The World's Fastest PC & Online Entertainment Magazine
"Millennium Happy New Year"
2000 1 월호
Quiz quiz
퀴즈퀴즈 족집게 정답 최초 공개
나는 지금 온라인 게임 세계로 간다~
독점 게임특집/ 2000년 국산 온라인 유망주
드래곤라자 온라인
1 꽉꽉 눌러담은 2 CD
정식 최신버전 온라인 게임 20개 전원 증정
리니지, 스타세이스, 다크세이버 등 정식 최신버전 온라인 게임, 델타포스2, 인디아나 존스: 인퍼널 머신 등 최신 체험판 게임, 게임패치, 필수 유틸리티 등을 2장의 CD 에 나누어 꽉꽉 눌러 담았습니다.
온라인
레드문
다크세이버
스타세이스
미르의 전설
슬레이어즈
리니지
체험판
인디아나존스: 인퍼널 머신
트로피 배스
월 오브 타임
퀘이크 3: 아레나
델타 포스 2
정식 최신버전 전원증정
신년특집/ 2000년 국산 온라인 게임 제작자 신년 좌담회
국산 온라인 게임 「창조주들 12인」 베일벗다
온라인(머그) 게임 존
온라인 게임 시사회/ 샤이암, 포스커밍
●울티마 온라인 ●리니지
●미르의 전설 ●다크세이버
●스타세이스 ●바람의 나라
구입을 서두르십시오!!
"절찬 판매중"
2 양면 별책부록
인기 온라인(머그)게임별 완벽 가이드 북 시리즈 2
1. 바람의 나라
2. 퀴즈 퀴즈(정답 최초공개)
값 6,800원

CONTENTS

2000.2

특보



전격왕 특집 기사

1999년의 게임계는 어떤 모습이었을까? 그리고 2000년이라는, 전혀 다른 세기를 맞는 게임계는 또 어떤 모습으로 그려지게 될까?

현장인터뷰

특별기획

현장취재

WORLDWIDE NEWS LINE

게임 랭킹

플레이스테이션 2 신작라인!

플레이스테이션 신작라인!



드림캐스트 신작라인!



닌텐도64 신작라인!

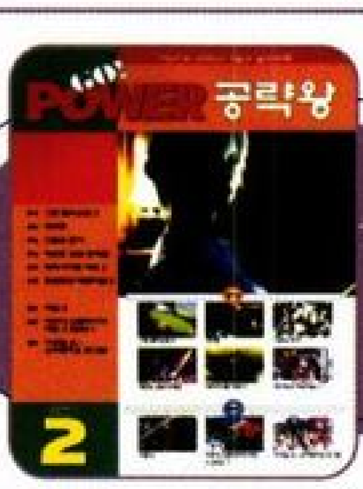
아케이드 신작라인!

애니메이션 라인!



독자방

특별부록



「GO! 파워 공략왕」

PS 그랜 트리스모 2
PS 창마등
PS 그로우 랜서
PS 레전드 오브 드래군
PS 패러사이트 이브 2
PS 두근두근 메모리얼 2
DC 마검 X
DC 버추어 스트라이커 2 버전 2000. 1
DC 버추얼 온 -오라토리오 탠그램

COVER



이번 호의 표지는 세가의「센무」입니다. 대작 게임의 경우 그 제작사를 살리거나 아니면 과도하게 투자된 제작비를 감당할 수 없게 되어 그 제작사를 더욱 어렵게 만들어 버리기도 합니다. 과연 세가에게 있어「센무」는 어떤 존재인지!

GAME INDEX(가나다 순)

비디오 게임정보 700-9077
불건전 정보신고 080-023-0113 30초/50원


바람의 나라
장 르 : 온라인 머그게임
제 작 사 : 넥슨
제 공 사 : 인포샵champ
새로운 바람의나라!
NEW
버전 '파워진'에서 무료 증정!
파워 풀 패치업! 바람의 나라가 획기적으로 바꿨다.
보다 세련된 그래픽, 빠른 게임 진행, 더욱 재미있어진 게임진행.
완벽하게 버전 업한 바람의 나라! 이제 집에서~~~ 따뜻하게 즐겨 보자!
NEW
바람의 나라 4.5! 이렇게 하면 즐길 수 있다!
1. 하이텔 / 천리안 / 유니텔에서 'GO POWERZ'하면 무료 CD 신청도 할 수 있고 프로그램도 공짜로 다운받을 수 있답니다. 무조건 공짜~~!!
2. 어~~ 인포샵에서도 공짜!
① '24. 바람의 나라' 자료실에서 4.5 패치 프로그램을DOWN 다운받으시면 됩니다.
② 각 메뉴마다 있는 '77. 머그게임 접속 CD 무료 신청' 코너에 이름과 주소를 써 주시면 무료로 우편발송해 드립니다.
3. ARS 700-9077로 전화하셔서 '머그게임 접속 CD'를 신청하시면 무료로 우편발송해 드립니다.

접속 방법

① 

이야기 혹은 새롬 등의 통신 에뮬레이터를 사용하여, 'atdt 01411'이나 '01412'로 접속한 다음, 초기화면에서 'champ'를 입력한다.

② 

champ 초기화면에서 24번 메뉴를 선택한다.

③ 

'2. 바람의 나라'를 선택한다.

④ 

'2. 바람의 나라 자료실'에서 4.5 풀버전을 다운받은 후 설치한다.

⑤ 

'Winbaram.exe'파일을 더블클릭하면 '바람의 나라'가 자동설치되고 setup 메뉴에서 환경설정을 한 후, 하단에 있는 connect 메뉴를 모뎀 접속한 후, 'champ'를 입력한다.

⑥ 

24번 메뉴를 선택한다.

⑦ 

'2. 바람의 나라'를 선택한다.

⑧ 

'1. 바람의 나라 접속'을 선택한다.

⑨ 

바람의 나라 초기화면에서 'a'를 누른다.

⑩ 

가입 및 게임을 시작한다.(가입공짜)

기본명령어1

사용키@ : 사용키에 대한 설명
스페이스바 : 일반적인 공격을 한다.
' : 하고 싶은 말을 게임화면에 말풍선을 그려서 표현한다.
! : 멀리 있는 사람들도 들을 수 있게 큰 소리로 말을 한다.
" : 귓속말을 한다.
| : 아이템 리스트 보여준다.
+ : 마법 리스트 보여준다.
; : 바로 앞의 결과를 오른쪽 메시지 창에서 보여준다.
, : 발 아래의 물건 중에서 한 종류만 줍는다.
Shift + , : 발 아래의 물건들을 모두 줍는다.
d : 가진 물건 중에 한가지만 버린다.
Shift + d : 가진 물건 중에서 한 종류를 모두 버린다.
s : 간략한 게이머 정보가 나온다.
c : 아이템 보관 순서를 바꾼다.
Shift + c : 마법의 순서를 바꾼다.
e : 음식류의 아이템을 먹는다.
u : 아이템을 사용한다.
Shift + z : 마법을 사용한다.
h : 바로 앞의 상대에게 한 종류의 물건을 한 개만 준다.
Shift + h : 바로 앞의 상대에게 한 종류의 물건을 모두 준다.
g : 소규모의 그룹을 만든다.
Shift + g : 그룹 허가와 불가를 결정한다.
w : 방어나 무기구를 착용한다.
Shift + t : 방어나 무기구를 해체한다.
o : 정면의 문을 열거나 닫는다.
b : 여러 게시판이나 편지함을 본다.
m : 도착한 편지나 소포를 받아서 연다.
Alt + x : 게임을 종료한다.

기본명령어2

○○**산다** : 물건을 살 때 사용하는 명령어
(복수형이 가능하다.)
(예) 목검산다 / 목검10개산다

○○**판다** : 물건을 팔 때 사용하는 명령어
(복수형이 가능하다.)
(예) 돼지고기판다 / 돼지고기10개판다

○○**파니** : 상인들이 파는 물건이 무엇인지 물어볼 때 사용하는 명령어
(예) 목검파니 / 돼지고기파니

○○**얼마** : 상인들에게 물건을 구입할 때 가격을 물어 보는 명령어
(예) 목검얼마 / 돼지고기얼마

○○**보관해주세요** : 보관원에게 물건을 보관할 때 사용하는 명령어
(예) 바람검보관해주세요

○○**주세요** : 보관원에게 보관한 물건을 돌려 받을 때 사용하는 명령어
(예) 바람검주세요

○○**보관하고있어** : 보관원에게 보관한 물건들을 모두 볼 때 사용하는 명령어
(예) 바람검보관하고있어요

살려주세요 : 체력이 0이 되어서 죽었을 때 성황당에서 사용하는 명령어

끼워주세요 : 레벨 5가 되어서 직업을 선택할 때 길드에 가서 사용하는 명령어

신문·잡지 부수공사기구 「한국ABC」 인증 판매부수 1위

권위있는 세계적 게임전문지 COMPUTER GAMING WORLD 독점기사제휴

PC POWER Zine

2000년 새해 복많이 받으십시오

대한민국 최고의 PC게임지 PC POWER Zine

대한민국 게임대상 및 한국 아마추어 게임제작 공모전 수상작 발표

2000년 스페셜 셀프카메라
화제의 프로게이머 「쌈장 이기석」

독점인터뷰
모습 드러낸 손노리의 「포가튼사가 2」

밀레니엄 연속기획
세계 게임시장에 한국인들이 뛰고 있다
– 시네마틱스의 한국인 사장 윤중범 –

새천년 단독발굴/ 확실히 뜨는 게임, 뜨는 개발자들

1

Millennium Special Edition

문광부 우수잡지 선정

충력공략/ 튜토리얼 모드 쉬운 해설

한국 게임의 자존심 **창세기전 3**

별책 64면+ 전직표 수록(쉬운 시작에서 완벽 엔딩까지)

늦으면 후회합니다!!! 절찬 판매중!



Welcome to Millennium 2000

새천년 대박 퍼레이드 **정품 부록 2CD**

1 99년 대한민국 게임대상 「PC 부문 최우수상」에 빛나는 정품 코룸 3 플러스

2 최신 인기 온라인게임 최장기 「무료이용권」 및 프로그램 전원 증정
리니지 10일 무료
다크세이버 20일 무료
미르의전설 20일 무료

한국아마추어 게임제작공모전 문광부장관상 수상작 수록

3 드림오브 프리덤

4 8월 수상작 헨젤과 그레텔

데모게임

5 체험판 삼국지 인터넷

6 체험판 파이날 판타지 8

삼국통일 1.01, 에이지 2, 로그스피어 패치 등

새해 양면 별책부록

7 시작에서 엔딩까지(64면) 창세기전 3 완전공략본

8 무료 초보 이용자 가이드북(32면) 리니지/ 다크세이버/ 미르의 전설

ABC 부수공사기구 한국 ABC가입

COMPUTER GAMING WORLD 독점기사특약

값 8,500원

http://www.powerzine.com 웹진 가동중

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스



AOU 2000 어뮤즈먼트 엑스포 2월 개최

일본 최대의 아케이드 게임쇼인 「AOU(어뮤즈먼트 머신)쇼 2000」가 개최된다. 이번 AOU쇼는 2000년 2월 25일~26일 양일간 마쿠하리 멧세에서 개최되며 25일은 업계 관계자들의 상담일로 일반 관람객은 26일에 한해 입장이 가능하다.

일본의 어뮤즈먼트 업계를 대표하는 메이커들이 대거 참가하는 이번 전시회는 현재 최고의 인기를 모으고 있는 음악 게임의 주류를 바꿀 새로운 아케이드 게임들이 전시될 수 있을 지의 여부에 관심이 쏠리고 있다.



PS, 전세계 7천만대 출하

SCEI는 플레이스테이션의 출하량이 지난해 12월 2일을 기준으로 7,000만대를 돌파했다고 발표했다. 1994년 12월에 처음 발매된 플레이스테이션은 1999년 12월 2일을 기준으로 정확히 7,004만대가 출하되었으며 그 중 일본에서 1,677만대, 북미에서 2,594만대, 유럽에서 2,733만대를 출하된 것으로 조사됐다. PS는 98년 12월 21일의 5,000만대 돌파후 1년만에 2,000만대가 더 출하된 것이다.

한편 성장률로 알아보면 일본에서는 252만대(+17.7%)에 머문 것에 비해 북미에서는 659만대(+34.1%), 유럽에서는 1,093(+66.6%)로 해외, 특히 유럽 쪽에서의 판매가 호조를 보인 것으로 조사되었다.

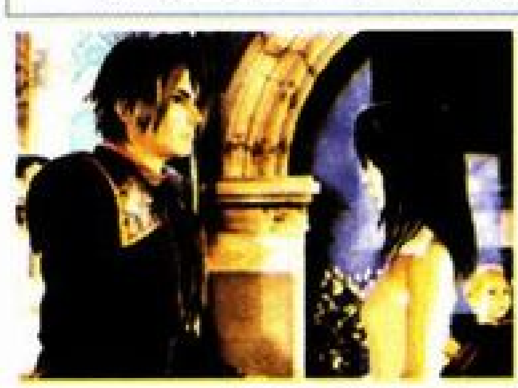


「셴무」, 예약판매 10만개 돌파?

올 겨울 시즌을 겨냥한 세가의 주력 소프트 「셴무」의 예약이 10만개를 돌파했다. 이번 예약 판매는 세가 인터넷 쇼핑몰과 일본의 각 게임점 등에서 지난 12월 2일부터 17일까지 이루어 졌으며 예약자는 「셴무 초회한정판」을 받을 수 있는 이벤트 형식으로 이루어 졌다.

하지만 정작 예약자들을 대상으로 한 한정판이 발매된 지난 12월 24일, 예약만 해놓고 구매하지 않은 사람들도 많아 실제로는 예약을 하지 않은 사람도 한정판을 구입할 수 있는 헤프닝이 발생했다.

「파이널 판타지 VIII」, 전세계 판매 600만개 돌파



1999년 2월 발매된 스퀘어의 대작 RPG 게임 「파이널 판타지 VIII」의 총 출하수량이 1999년 12월을 기준으로 600만개를 돌파했다. 판매 내역은 일본이 약 361만개, 북미가 약 135만개, 유럽이 112만개 등으로 밝혀졌다. 이것은 지금까지 발매된 PS 소프트의 판매 기록 중에서도 5위 이내에 드는 높은 판매 실적이다.

그리고 전작이었던 「파이널 판타지VII」이 1999년 12월 기준으로 총 724만개가 팔린 것에 비추어 볼 때 「파이널 판타지 VIII」은 그 이상 판매될 것으로 예상된다

일본 중고 소프트 매매, 일보 전진

일본에서 화제를 모으고 있는 중고소프트 판매에 관한 문제가 새로운 국면을 맞게 될 전망이다. '컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 협회(CESA)'와 '컴퓨터 소프트웨어 제작자 협회'는 지난 99년 12월 14일, 기자회견을 통해 "소프트 제작사의 동의를 받는다는 조건하에 중고 소프트 판매의 허가를 결정한다"고 발표했다.

이 발표가 이루어지자 소프트 제작사와 대형 유통사들은 즉각 반발하고 나섰지만 이에 대해 CESA측도 보다 강경하게 대응할 것으로 보여지고 있다. 또한 2000년 3월까지 중고 소프트판매의 정당성을 알리기 위한 캠페인도 실시할 것이라고 덧붙였다.

드림캐스트로 TV 본다!

세가 엔터프라이즈는 드림캐스트용 방송 수신기를 발매할 계획이라고 밝혔다. 이 「방송수신기」는 TV에서 지상파 방송의 신호를 받을 때 사용하는 튜너를 드림캐스트에 접속해서 방송을 볼 수 있게 하는 방식으로, 이는 위성 데이터 방송을 염두에 둔 것이라고 보여진다. 세가는 이 사업을 위해 일본의 TV아사히, TBS 방송국 등과 함께 현재 일본의 카나가와현에서 시험 중인 것으로 알려졌으며 가까운 시일 내에 일본에 한해서 본격적인 서비스를 시작할 계획이다.

타임지 선정 99년의 얼굴은 피카츄

피카츄가 미국의 유명 시사지 타임지가 선정한 올해의 인물로 뽑혔다. 아시아를 중심으로 세계를 놀라게 한 베스트, 워스트 인물을 고르는 자리에서 베스트 인물에 피카츄가 당당히 1위를 차지한 것이다. 타임지 관계자는 "피카츄가 헬로 키티 이후 전세계 고루 사랑을 받은 캐릭터이며 세계의 모든 어린이들을 열광시키게 한 점이 돋보였다"고 선정 이유를 밝혔다.



POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

DC의 새 디자인 한정판 2,000대 발매



세가 DC의 새로운 디자인이 등장한다. 오는 2월 3일에 발매될 예정인 DC용 소프트 「바이오하자드 CODE : veronica」의 발매를 기념하는 프리미엄 모델인 「드림 캐스트 CODE : veronica LIMITED BOX」가 바로 그것으로 2,000대 한정 생산될 예정이다. 이 프리미엄 모델은 반투명의 클리어 바디를 기본으로 한 DC 본체와 컨트롤러, 비주얼 메모리 그리고 초회한정판 소프트가 한 세트로 이루어져 있다. 색은 검은 색과 다크 레드의 두 가지가 있으며 가격은 34,800엔이다.

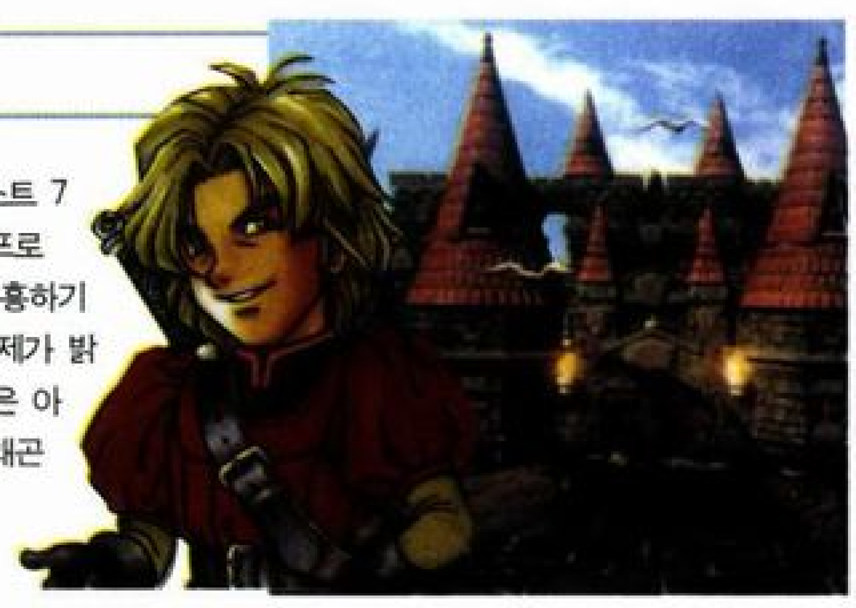
PC용 파이널 판타지 8, 일본어판 3월 발매



인기RPG 「파이널 판타지 8」이 PC로 발매된다. 플스에서는 저해상도라는 약점을 지니고 있었지만 PC의 고성능을 활용한 PC판은 PS판 보다 뛰어난 그래픽 퀄리티를 보여줄 것으로 보여진다.

한편 「파이널 판타지 8」의 PC판 이식은 일렉트로닉 아츠 스퀘어에서 맡았으며 영어판은 물론 일본어판도 발매될 예정이다. 또한 일본어판의 경우 CD-ROM 6장의 엄청난 용량에 가격은 8,800엔 정도가 될 것으로 밝혀졌다. 발매 예정일은 올해 3월로 기본적으로는 플레이스테이션판의 완벽 이식이지만, PS용 포켓스테이션을 이용한 미니 게임은 PC에서 간단하게 즐길 수 있는 타마고치 형태의 미니 게임으로 재현될 예정인 것으로 밝혀졌다.

드래곤 퀘스트 7,발매 연기



에닉스는 지난 12월 29일 PS로 발매될 예정이었던 「드래곤 퀘스트 7 ~에덴의 전사들」의 발매를 연기했다고 발표했다. 에닉스의 메인 프로그래머는 공식발표를 통해 "퀄리티의 향상과 게이머들의 기대에 부흥하기 위해 어쩔 수 없었다"라고 말해 디버그 과정에서 프로그램상의 문제가 밝혀졌다는 것을 암시했다. 발매 연기가 이루어진 현재 차후 발매일은 아직까지 정해지지 않았으며, 일본의 대형 게임점들에는 대부분 「드래곤 퀘스트 7」의 발매 연기를 알리는 안내문이 붙었다.

게임제작자들 입씨름 대결 열려





지난 12월 11일, 동경 에도가와구에 위치한 GAMES마야라는 게임점에서 게임제작자를 게스트로 초청한 토크쇼 이벤트가 개최되었다. 이날 게스트로 참가한 제작자는 「D의 식탁 2」를 제작한 이이노 겐지와 「스페이스 채널 5」의 제작자인 세가의 미즈구치 테츠야.

두 사람은 이 날 토크쇼를 통해 자신들이 만든 작품의 장, 단점에 대한 이야기와 게임 제작 비하인드 스토리, 제작 비밀에 대한 이야기 등을 나누었다.

〈관련기사:본지 40페이지〉

음악과 패션 조화된 신음악 게임 「BPM」발표

최근 소니 컴퓨터 엔터테인먼트(SCEI)가 오는 1월 20일 발매할 예정인 플레이스테이션용 소프트 「비트 플래닛 뮤직」의 제작발표회를 가졌다. 소니는 이 날 발표회를 통해 "「BPM」은 무제한에 가까운, 많은 량의 리듬을 버튼으로 표현해내는 이제까지의 리듬게임과는 조금 다른 게임이다"라고 「BPM」를 설명했다. 많은 참석자들은 이 게임이 자신만의 음악을 만들 수 있다는 특징을 가지고 있으며 제작사가 SCEI라는 점으로 인해 큰 관심을 가지고 있다고 말했다.



블림이 오히려 소니 제소

플레이스테이션 에뮬레이터로 화제를 모았던 블림이 이번에는 반대로 소니를 상대로 소송을 제기해 화제를 모으고 있다. 이전에 소니가 블림을 상대로 걸었던 소송에서 블림이 승소한 판결이 난 직후의 역소송이기 때문에 더욱 많은 관심이 집중되고 있다.

소송 이유는 소니측이 고의적으로 블림의 판매를 방해하고 있다는 내용으로, 이미 블림의 경우 소니의 어떤 저작권도 침해하지 않는 소프트웨어라는 판결이 나 있기 때문에 블림 측에서도 상당한 자신감을 가지고 이 소송을 준비중에 있다.

POWER NEWS

파·워·뉴·스

토토로와 원령공주가 게임으로

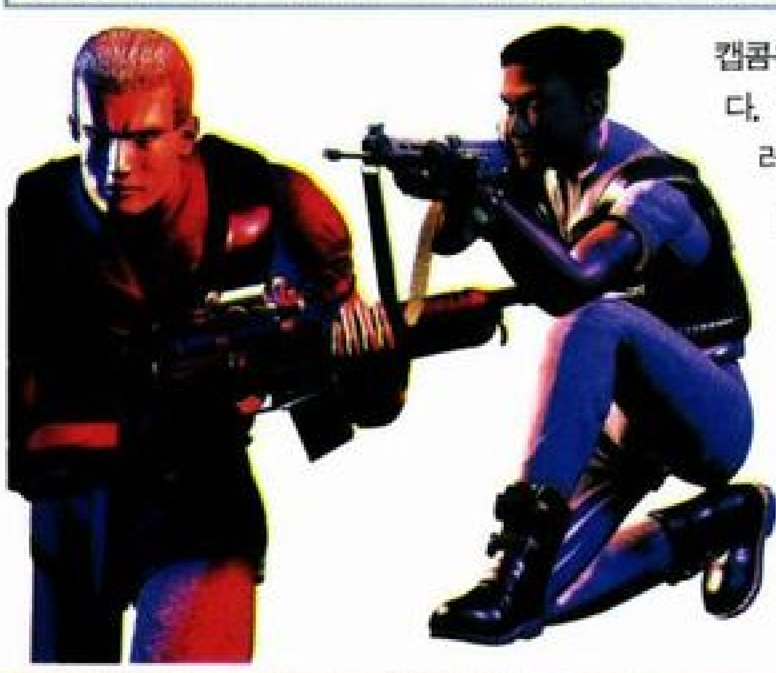


이렇게 아름다운 그래픽이 게임으로… ▶

일본의 인기 애니메이션 감독인 미야자키 하야오의 대표작 「이웃의 토토로」와 「원령공주(모노노케 히메)」가 게임으로 발매된다. 제작사는 캐비어 소프트이며, 플레이스테이션과 드림캐스트의 두 기종으로 발매될 예정이다. 이미 미야자키 하야오가 몸담고 있는 「스튜디오 지브리」는 플레이스테이션판 게임 「옥견이야기」를 제작, 발매한 높은 평가를 받은 경험이 있으므로 이번 작품 역시 게이머들의 높은 관심을 모으고 있다. 또한 추후 PS2로 플랫폼을 옮길 가능성도 매우 높은 것으로 알려졌다.

한편 「원령공주」를 게임으로 만들 캐비어 소프트는 토쿠가와 쇼텐, 니폰 TV, 토호쿠 신사 필름, 도쿄 FM 방송, 어뮤즈 캐피탈, 미츠비시 등 6개 회사가 공동 출자하여 설립한 신 회사이며 앞으로 PS2, DC, N64용 게임을 개발할 것으로 알려졌다.

캡콤의 「디노크라이시스 2」 PS2로 발매결정

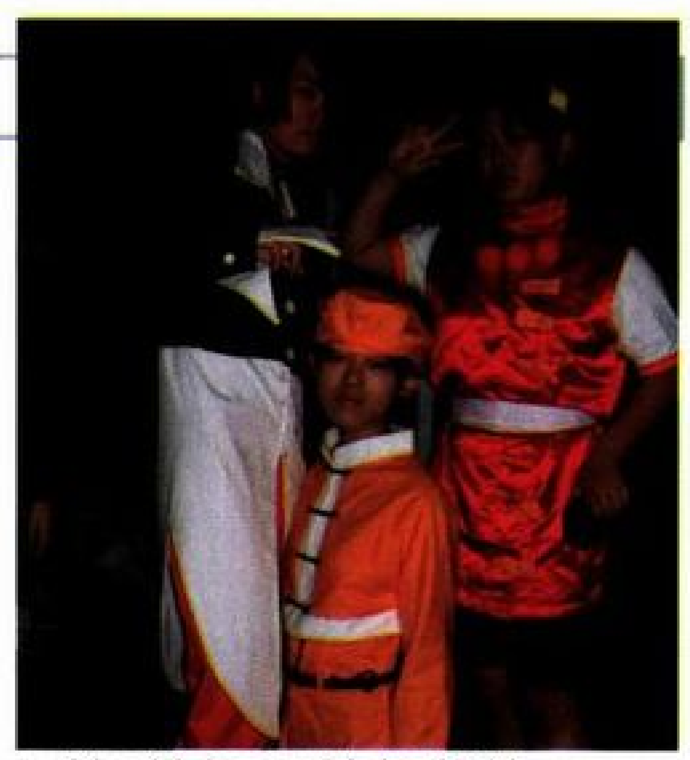


◀ 사진은 PS용 「디노크라이시스」

캡콤은 최근, PS2용으로 「디노크라이시스」의 속편을 개발중에 있다고 발표했다. 「디노크라이시스」는 99년 7월 PS판으로 만들어져 큰 인기를 끌었던 호러 어드벤처 게임으로 거대한 공룡과 치열한 싸움을 벌이는 내용을 다루고 있다.

이밖에도 캡콤은 PC용 네트워크 게임을 개발한다고 발표했으며 구체적인 타이틀의 이름이나 내용은 아직 불명확한 상태이다. 하지만 2000년 3월이면 게임의 구체적인 모습을 볼 수 있을 것이며 인터넷을 사용해 5,000명 이상이 동시에 즐길 수 있는 대전형 게임 서비스를 개발하고 있다고 밝혔다.

제 5회 코믹월드 개최



▲ 이번 코믹월드는 코스프레가 다소 미흡했다

지난 12월 26 섬유회관에서는 제 5회 코믹월드가 개최됐다. 5회 째라고는 하지만 4회 때와 같은 장소에서 개최되었으며 여전히 회장이 좁아 불편했다. 게다가 코믹월드의 메인 이벤트라고 할 수 있는 코스프레는 동호인들과의 마찰로 많이 줄어든 분위기여서 관람객들의 불평이 이어졌다. 이번 코믹월드는 동인지와 팬시 판매가 주를 이루었으며 4회 때와 같은 인기 성우 유우키 히로씨, 만화가 이명진씨, 강태영씨의 사인회 같은 이벤트도 준비되지 않아 많은 아쉬움을 남겼다.

한편 제 6회 코믹월드는 여의도 중소기업 종합 전시장에서 2000년 2월12～13일 양일간 개최되며 코스프레 콘테스트와 만화교실, 하비 페스티벌, 인기성우 토크 라이브 등 5회 때와는 다른 다채로운 볼거리와 이벤트를 준비하고 있다.

문의처〉 S.E TECHNO : 02-3142-2137

DC판「사쿠라 대전」스페셜 이벤트

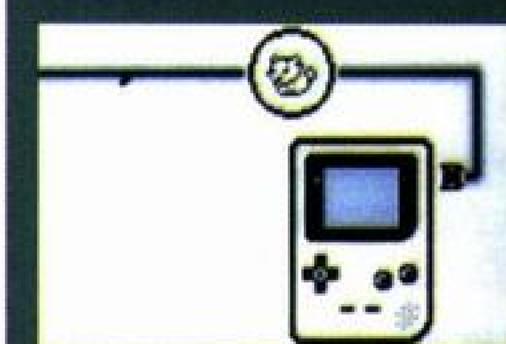
세가·엔터프라이즈는 DC로 만들어지는 「사쿠라 대전」 관련소프트 5개의 타이틀을 대상으로 하는 이른바 「사쿠라 대전특별감사제」 이벤트를 갖는다. 이 이벤트는 1월 6일 발매될 예정인 「화조대전 칼럼즈 2」를 시작으로 계속해서 발매될 「사쿠라」 타이틀을 구입하는 게이머 전원에게 「사쿠라 대전」에 등장하는 캐릭터가 그려진 컬렉션 카드를 선물로 제공한다는 내용이다.

「포켓몬스터」 후속작 곧 등장

오는 4월, 「포켓 몬스터」 시리즈의 신작 게임 「포켓 몬스터 X」가 발매될 예정이다. 「포켓 몬스터 X」는 닌텐도의 게임보이용으로 개발되었으며 전화를 연결하여 다른 플레이어와 통신 대전을 즐기거나 데이터를 교환할 수 있는 혁신적인 시스템이 추가되었다.

한편 최근 발매된 「포켓 몬스터 금, 은」의 통신 지원판에 대해서는 아직 밝혀지지 않았으며 닌텐도 역시 "노 코멘트"로 일관하고 있어 게이머들의 관심을 증폭시키고 있다.

앞으로 통신 대전을 이용할 수 있게 됨에 따라 「포켓 몬스터」의 인기와 수집욕은 더욱 열기를 더할 것으로 보여진다.



드림캐스트용 이스 등장!

믿을 수 있는 정보를 제공하는 드림캐스트 관련 웹사이트인 「Sega X」에 따르면 이스 시리즈의 제작사인 팔콤의 스탭들이 드림캐스트용 게임의 개발에 참여했다고 밝혔다. 아직 어떤 게임을 개발하는 지에 대해서는 알려지지 않았지만, 스탭들의 면모를 보나 소문을 들어보나 새 게임은 이스 시리즈와 깊은 관계를 가지고 있는 게임이 될 것으로 전해진다. 게다가 드림캐스트용으로 개발되는 이 게임은 단순한 이식작이 아닌 어레인지작 내지는 신작으로 발매될 것으로 보인다. 팔콤측의 공식적인 발표는 아직 없었지만, 새턴에 이어 드림캐스트로도 이스 시리즈가 발매될 것이 확실시 된다.

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

PS2는 전용선 필수!



최근 소니는 앞으로 어떤 방향으로 인터넷을 비즈니스에서 이용할 것인지에 대한 설명회인 「소니 챌린지 2000」 설명회를 개최했다.

이 설명회에서 소니의 관계자는, "컴퓨터가 좁은 대역폭으로 인터넷에 연결하는 기기라면 PS2는 상대적으로 넓은 대역폭으로 인터넷에 연결할 수 있는 기기"라고 설명해 관심을 모았다. 소니 관계자의 말을 풀이해 보면 PS2의 인터넷 연결 방법은 케이블 모뎀 등의 고속 통신망으로 결정한 것이 확실해 보인다고 전문가들은 입을 모으고 있다.

FF 시리즈 원더스완으로도 발매된다



▲ 원더스완으로 FF를 즐길 수 있게 된다

최고의 RPG라는 평가를 받고 있는 스퀘어의 「파이널 판타지」가 휴대용 게임기인 원더스완용으로도 발매될 예정이다. 스퀘어에 따르면 「파이널 판타지」 뿐만 아니라 「성검 전설」, 「로맨싱 사가」, 「초코보의 이상한 던전」 등 스퀘어가 보증하는 4개의 작품을 원더스완용으로 제작, 발매할 예정이라고 밝혔다.

한편 원더스완을 제작했던 반다이는 앞으로 통신 기능을 이용한 PS2와의 연동 가능성을 검토중이라고 밝혀 원더스완에 대한 기대를 더욱 증폭시키고 있다.

코에이, PS2용 「진 · 삼국연의」 시뮬과 액션 혼합 장르로 개발

코에이는 자사의 홈페이지에 PS2용으로 제작되는 「진 · 삼국연의」에 관련된 정보를 공개했다. 전작이었던 삼국연의는 지난 97년 코에이에서 PS용으로 만들었던 대전 격투 게임이다. 한편 PS2용으로 발매될 「진 · 삼국연의」는 「삼국연의」, 「데스트레가」, 「윈백」을 개발했던 오메가포스 팀에서 맡게 될 예정이다. 「진 · 삼국연의」는 전작처럼 단순한 격투 게임에서 끝나는 것이 아니고 시뮬레이션과 액션이 결합된 전혀 새로운 장르가 될 것이라고 밝혔다.

「진 · 삼국연의」 인터넷 홈페이지
http://www.koei.co.jp/products/ee/new/musou2/musou2.htm



조이캐스트, 새로운 플스용 국산게임 개발



소프트맥스의 창세기전에 이은 새로운 플스용 국산게임 「오타쿠의 게임 - 독자적인 위기(액션 어드벤처)」가 '조이캐스트'에 의해 개발되고 있다. 고해상도의 그래픽, 간단한 게임 플레이, 빠른 진행, 깊지만 엉뚱한 음모가 담겨져 있는 스토리가 특징인 이 게임은 매니아에서 라이트까지 모든 유저층을 골고루 만족시켜줄 것이라고 개발자는 밝혔다.

또한 '조이캐스트'에는 현재 「패러사이트 이브」(스퀘어)의 개발진 중 한 명이었던 이한종씨가 참가하고 있어 이 게임에 한층 기대가 모아지고 있다. 창세기전 이후 두 번째 발걸음을 내딛는 「오타쿠의 게임」은 2000년 봄에 출시 예정이다.

◀ 최초로 공개되는 「오타쿠의 게임」

드림캐스트, 99년의 하드웨어로 선정

세가의 차세대게임기인 「드림캐스트」가 미국 타임 매거진사에서 발행하는 정보지 「타임 디지털」이 선정한 '99 머신 오브 더 이어(올해의 머신)'에 선정되었다. 이 상은 그 해에 발매되어 유저들에게 높은 관심을 불러일으킨 하드웨어(게임기 등)에 수여되는 상으로 드림캐스트는 99년 9월 9일 미국에서 발매되어, 발매 2달만에 100만대 판매를 돌파하는 등 높은 판매율을 보였다.

제 11회 차세대 월드 하비페어 개최

최근 유행하는 세계의 게임과 완구 등이 전시되는 일본의 하비 이벤트 「제 11회 차세대 월드 하비페어」가 1월 9일부터 개최된다.

이번에는 지난 회가 개최되었던 오오사카 돔, 후쿠오카돔, 마쿠하리 멧세와 포트멧세 나고야의 4개 전시장에서 순회로 개최될 예정이다. 이 전시회가 단순한 완구 전시회로 그치지 않는 것은 SCEI, 세가, 닌텐도 3사가 한 자리에 모이는 보기 드문 전시회이기 때문이다. 또한 반다이도 원더스완은 물론 각 제작사에서 제공하는 원더스완용 게임 소프트의 데모영상도 공개할 예정이다. 「차세대 월드 하비페어」는 초여름과 겨울 두 차례에 걸쳐 개최되는 일본 최대의 완구 전시회이다.

개최일정

2000년 1월 9일 나고야(포트멧세 나고야)
2000년 1월 16일: 후쿠오카(후쿠오카돔)
2000년 1월 22, 23일: 동경(마쿠하리 멧세)
2000년 1월 30일: 오오사카(오오사카돔)

정말 자켓보기 힘들구나!

드래곤 퀘스트 VII





게임을 시작하면 항상 나오기 마련인 오프닝. 드디어 「드래곤 퀘스트 7(이하 드퀘7)」의 오프닝이 공개되었다. 뭐, 더 말할 것도 없이 이건 '역시 드퀘다'라는 감탄이 나오게 만드는데. 이것은 드퀘7의 발매일이 얼마 남지 않았다는 것을 의미하기도 한다. 이밖에도 게임에 도움을 줄 동료들이 공개되어 기대를 모으고 있는데, 두루 살펴보기로 하자.

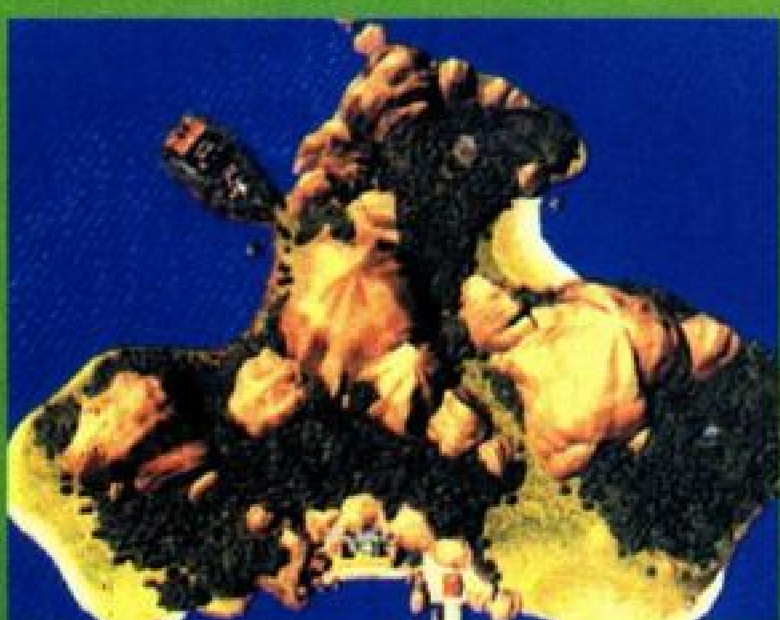
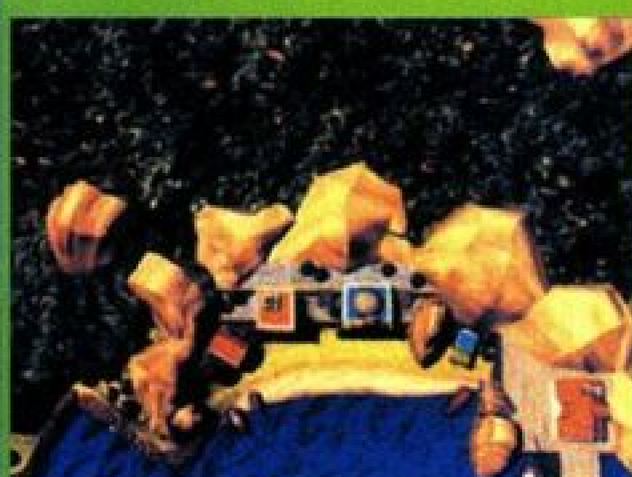
제작사	에닉스
장르	RPG
발매일	겨울 예정
발매가	7,800엔

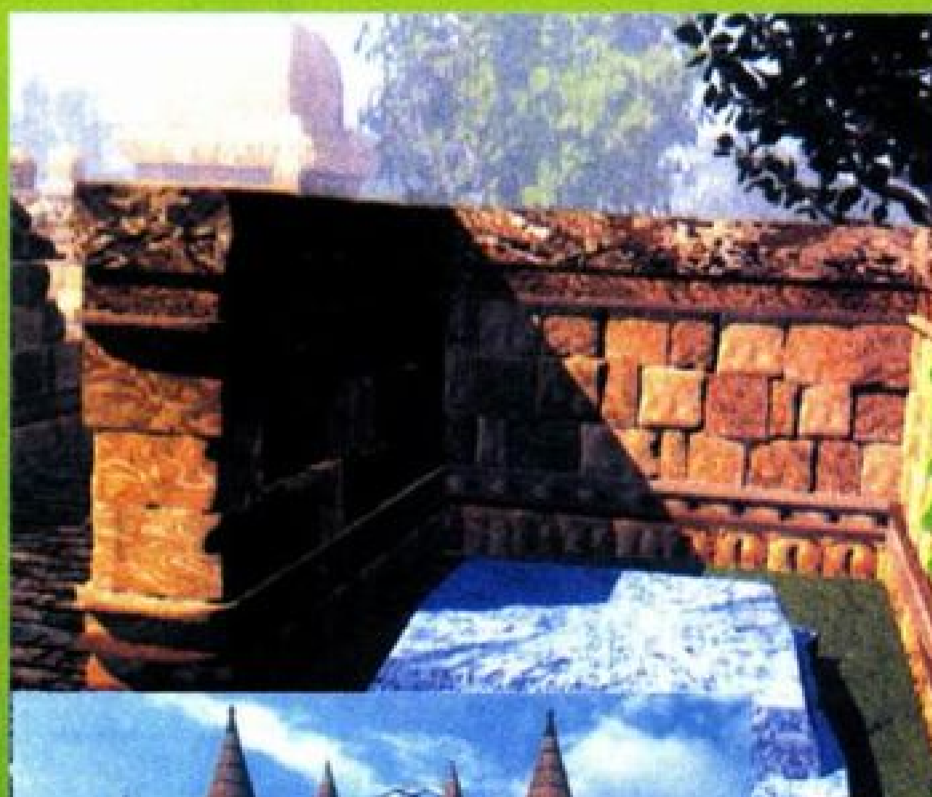
멋진 그래픽을 이용한 동영상의 공개로 다시 주목받기 시작한 드퀘7. 이밖에도 10가지 정도가 준비된 기본직업들과 게임에 있어 더없이 중요한 동료들도 함께 공개되었다. 게임이 나오기 전에 최종점검을 한번 해보는 것도 좋은 일.

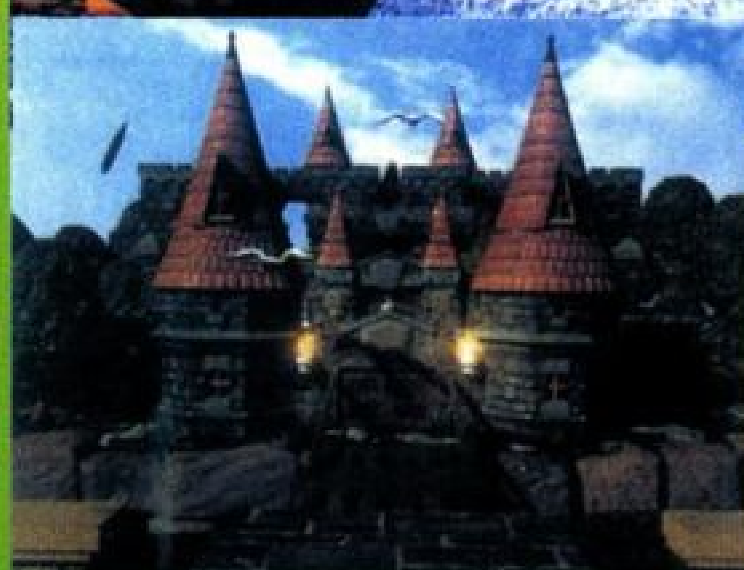
오프닝 대공개

매 시리즈마다 오프닝은 있었지만 컴퓨터 그래픽을 이용한 것은 이번이 처음. 하지만 퀄리티가 떨어진다는 그런 부작용은 느낄 수 없다. 단지 조금 어색하다는 것뿐. 놀라운 그래픽으로 무장한 오프닝을 감상하도록 하자.


▲ 모든 일은 여기서 시작이다



◀▲ 시점이 돈다. 돌아!


▲ 아름다운 이 성의 의미는?


◀ 무엇인가 비밀이 있는 듯한데…

새로운 AI 시스템을 알아본다

드퀘 4부터 시작된 AI시스템. 예전에도 상당한 인공지능을 발휘해 유저들을 기쁘게 해 주었는데. 드퀘7의 약간 달라진 AI시스템을 한번 점검해보자.

명령	효과
빨리빨리 가자(ガンガンいこうぜ)	주문과 특기를 아끼지 않고 마구 남발해 최단시간으로 전투를 끝낸다. 낭비벽이 있으신 분에게 권한다.
모두 열심히(バッチリがんばれ)	밸런스 있게 일반적인 공격과 동료의 회복을 해나간다. 처음 보는 몬스터가 나온다면 이 작전을 사용하여 몬스터에 대해 파악하자.
내게 맡겨(おれにまかせろ)	주인공의 힘만으로 몬스터들을 해치우고 싶을 때 사용. 이때, 동료들은 보조마법과 특기를 사용하여 주인공을 엄호한다.
주문은 쓰지마(じゅもんつかうな)	MP를 절약하고 싶을 때 선택하는 작전. MP를 소비하는 마법은 자제하고 특기를 중심으로 공격을 해나간다.
생명을 소중히 여겨(いのちだいじに)	동료들의 회복을 최우선시 하는 작전. 강력한 몬스터를 만나 장기전이 될 듯하면 사용하라.
명령한다(めいれいさせろ)	자신이 직접 모든 것을 지시한다. 자신이 원하는 대로 전투를 이끌어 나갈 수 있어 일반적으로 가장 많이 쓰이는 커맨드. 단, 약간 귀찮을 뿐.

중요한 것은 양념

드퀘는 RPG다. 동료의 개념이 더없이 중요하다. 극악이라고 해도 과언이 아닐 게임 난이도와 전투 시스템은 동료의 필요성을 뼈속까지 느끼게 해준다. 게임에 들어가기 앞서 새로이 공개되는 동료들의 일러스트를 구경해 보도록 하자.

장래의 꿈은 어부(?). 키파 그랜



그랜에스터드 왕의 왕자. 차기 국왕으로 이미 정해져 있지만 자신은 장래에 어부가 될 것이다라면서 책임을 회피하고 있다. 그 덕분에 성을 나올 수밖에 없었지만…. 왕자인 만큼 기본기도 있고 모험심이 강해 게임을 진행하는데 있어 도움을 줄 것이다.

선주의 딸 마리벨



뭘 생각하는지 알 수 없을 정도로 백치미를 풍기는데…. 그래도 어른들을 안내할 수 있을 정도의 머리는 가지고 있다. 바보같은 점은 세상이 자기를 중심으로 돌아가고 있다고 생각하고 있다는 것. 전형적인 공주마마 스타일이다.

떠돌이 여전사, 아이라



눈에 띄는 옷을 입고 있는 여전사 아이라는 뛰어난 검술 실력의 소유자. 검과 함께 정처없이 돌아다닌다. 성격 탓인지 상당히 매서운 눈초리를 하고 다닌다. 주인공의 동료가 되어준다!!



10종류나 되는 기본직

다마 신전에서 전직 가능한 직업만도 10종류나 된다. 게다가 초기 상태에서 전직하는 것도 가능하다. 물론 상급자용 직업은 일정한 연륜과 경험치를 필요로 하는 제한이 있다. 전직의 종류를 살펴보기로 하자.



전사

검을 사용하는 것을 기본으로 하는 직업. 물론 검술을 사용.



마법사

'기라', '메라' 등의 공격마법을 구사한다. 뿐만 아니라 '라리호' 같은 보조계열 마법도 사용할 수 있다.



승려

'호이미' 등 회복 계열의 주문을 사용할 수 있는 능력자. 게다가 '바기'라는 바람 속성의 공격마법도 사용할 수 있다.



도둑

던전내부에서 자신의 위치를 판단할 수 있는 능력을 지니고 있으며 적의 아이템을 훔칠 수도 있다.



춤꾼

적의 공격을 흘리거나 적을 잠재우는 특기를 가지고 있다.



양치기

행동력이 높고 강력한 격투기술을 구사하는 무투가. 체력이 아주 높아서 팀 내의 전봇대(?)같은 역할을 맡고 있다.



양치기

'호이미'와 눈(雪)보라 계통을 방어하는 술법과 방어력을 최대로 끌어 올려주는 마법을 사용할 수 있다.



광대

무지 놀기 좋아하는 광대. 적의 공격을 무효화시키는 것에는 도가 텄다.



가수

아름다운 목소리로 적을 잠재우는 것이 특기. 개성적인 곡들이 많이 흘러나온다.



선원

물위에서 월등한 능력을 자랑하는 해양원. 배를 타고 모험을 할 때에는 꼭 같이 가도록 하자.

상급직도 봐두자!

레벨과 조건에 따라서 상급직으로 전직할 수 있다. 파워는 보장한다. 모두 노력해서 상급직업을 노리자.



마법전사

전사와 마법사가 결합되어 만들어지는 직업으로 마법력과 체력이 모두 뛰어나다. 게다가 검술과 마술까지 뛰어나니 금상첨화로군.



배틀마스터

전사와 무투가가 결합되어 만들어지는 직업으로 육감적인 전투능력을 지니고 있다. 전투 분야에서는 그야말로 스페셜리스트. 무투가의 차분한 마음과 검사의 뛰어난 감각이 만나 최고의 실력을 발휘한다.



3D 슈팅의 거물이 돌아왔다

레이 크라이시스

제작사	타이토
장르	슈팅
발매일	2000년 3월 예정
발매가	5,800엔

독자적인 시스템과 게임성으로 아케이드에서 최고의 인기를 얻었던 슈팅게임 「레이~」시리즈의 최신작 「레이 크라이시스」. 보다 파워업한 시스템을 가지고 새로운 모습으로 되돌아 왔다. 몇 타이틀 되지 않는 3D 슈팅게임인 만큼 그 명성도 최고. 벗어날 수 없는 최고의 박진감과 스릴의 세계로 점프해보자. ·········훗, 넘어지셨군요.

컴퓨터 네트워크를 무대로 하여 적들의 침식을 방어하는 것이 레이 크라이시스의 목적이다. 아케이드 판과 다른 점은 스코어 어택에 중점을 두고 만들어진 스페셜 모드가 새로 생겼다는 것이다. 이것으로서 좀더 색다른 맛을 느낄 수 있게 되었다. 하지만 국내에서 슈팅게임을 할 때 스코어에 신경쓰며 플레이하는 유저가 몇 명이나 될까? 그리고 맵 셀렉트 기능이 추가되어 플레이어가 좋아하는 스테이지를 고를 수 있게 되었다는 사실에도 주목!

기본적인 시스템

게임이 보통 게임이 아닌 만큼 기본적인 면이 상당히 중요하다. 그 중에서 가장 중요하다고 할 수 있는 게임 룰을 알아보기로 하자.



게임의 플레이 화면 ▶

◆침식률

컴퓨터의 침식률을 표시해준다. 이것이 100%가 되면 에리어 도중에도 최종보스전이 시작되어 버리니 주의!! 스릴은 아주 철철 넘친다.



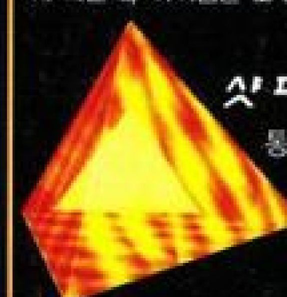
▲ 게이지 확인

◆스페셜 어택 게이지

적을 포착한 다음 파괴하면 이 게이지가 늘어난다. 그리고 그 게이지량에 따른 공격이 발동된다. 화면상에 보이는 적들 중 통상의 공격으로 처리가 불가능한 적들을 제거할 수 있다.

●●● 아이템 ●●●

적색 기체의 적을 제거하면 아이템을 얻을 수 있다. 이것을 얻게되면 자신의 기체가 파워업하게 되는데, 아이템은 모두 3종류가 있다.



샷 파워업 아이템

통상 레이저의 파워가 상승된다.



록온 파워업 아이템

록온을 할 수 있는 횟수가 점점 늘어난다.



스페셜 파워업 아이템

이렇게 생겨먹은 아이템을 3번 먹으면 스페셜 게이지가 가득 찬다.

기체도 파워업!!

이번 작품에는 3개의 기체를 선택하는 것이 가능하다. 자신의 스타일대로 골라서 적들을 요리하는 것이 좋겠지?

WR-01R 웨이브라이더 1호기

샷과 레이저 공격의 공격력 균형이 잘 맞춰져 있는 기체. 최고 8개까지 록온 미사일을 사용할 수 있다. 한마디로 말하자면 초심자용이다 이 말이다!!



강해 보이진 않지만 ▶

초심자용답게 생겼어··· ▼

WR-R02 웨이브라이더 2호기

레이저 공격력이 다른 기체에 비해 월등이 뛰어난 기체로서 상급자용 기체라고 할 수 있다. 록온 미사일은 16개까지 가능하기 때문에 고득점을 노리는 게이머라면 여지없이 이 기체를 사용하자.



록온이 사악 그 자체 ▶

기체는 예리하게 생겼음 ▼

WR-R03 웨이브라이더 3호기

최신형 기체라는 이유 때문에 최고의 무기로 무장해 최고의 위력을 보여준다. 공격력도 최고를 달리며 록온은 최대 24개까지 가능하다. 따라서 최고의 콤보 점수를 낼 수 있다. 말이 필요없군. 최고··· 최고···.



◀ 무차별 공격

독특하게 생기지 않았나? ▶





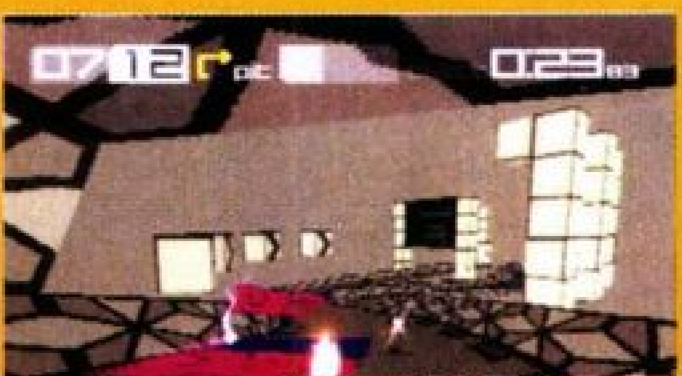
느낄 수 없을 때까지 달려라

와이프 아웃

제작사	SCEI
장르	레이싱
발매일	2000년 2월 3일
발매가	5,800엔

반중력 레이싱. 현실에선 불가능한 초고속 레이싱. 스피드감 만으로 분위기를 압도하는 「와이프 아웃」시리즈의 최신작인 「3」가 이제 그 모습을 드러내었다. 음속에 달하는 최고의 스피드감을 느껴보고 싶은 자. 이제 그 허기진 가슴을 따땃하게 채울 날도 얼마 남지 않았다. 일반적인 레이싱은 싫다!!!

공중에 반쯤 떠있다는 이유만으로 말도 안되는 속도를 보여주는 게임 와이프 아웃 3. 그냥 앞이 보이지 않을 때까지 무작정 날아가보는 것이다. 그 다음은 어떻게 하나구? 그냥 죽기 아니면 우승이지!!



▲ 뭐, 뭘까?



▲ 폴리곤만 덕지덕지

이런 이상한 그래픽은?

처음 본 순간 상당히 황당스러울 이 그래픽은 사실 일정조건을 만족시켜야 나오는 스페셜 모드라는 것이다. 바로 '프로트 타입' 모드라고 해서 일부러 이렇게 고전적인 분위기로 만들어 놓았다는데. 올드 게임매니아라면 32X가 떠오를지도 모르겠군.

코스는 박진감이 한가득



▲ 이런 속도에서 커브는…



▲ 어렵긴 여기도 마찬가지

코스는 스피드와 스릴을 모두 느낄 수 있을 정도로 빠듯하고 어렵게 만들어져 있다. 공포의 유선형과 고저차 S형 코스 등등 가히 어려운 코스들이 가득하다. 직접 느껴보는 것밖에는….



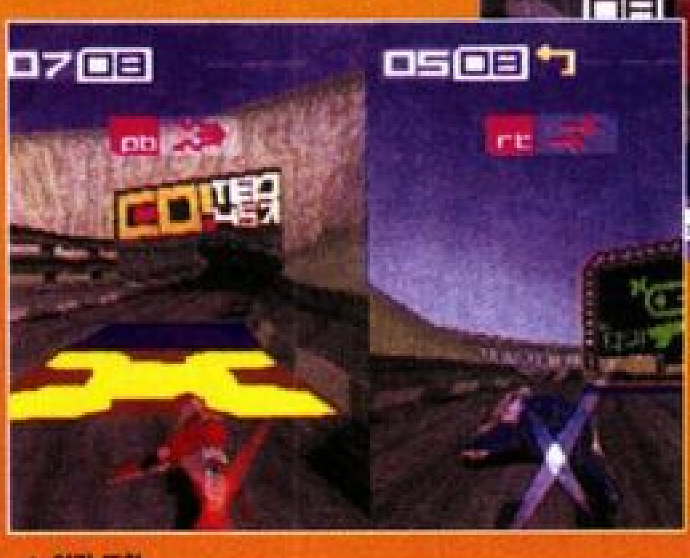
▲ 속도감이 이 정도는 되야지…

2인 대전으로 재미도 2배

2인 대전을 기본적으로 제공한다. 이것으로 친구와 동시에 재미를 만끽하는 것도 가능하다. 우선 화면 분할은 2종류가 있는데. 마음에 드는 것으로 선택하라. 둘 중 어느 것이 편할지는… 느껴보면 안다(사실 둘 다 불편할 듯).



▲ 이것은…



▲ 이것 또한

이번에도 역시 음악이 압권

테크노 계열을 리드하는 최고의 그룹들이 이 게임의 배경음악을 만들었다. 게임의 분위기를 상승시켜줄 13곡의 명곡들을 알아보기로 하자.

아티스트	곡명
Underworld	kitten
The Chemical Brothers	Under The Influence
Orbital	Know Where to Run
Sasha	Auricom
	Goteki 45
	Feisar
	icaras
	Pirhana
	Xpander
MKL	Control
	Surrender
Paul Van Dyk	Avenue
Propellerheads	Lethal Cut

반다이!! 명작을 얼마나 망쳐놓을 것인가

안녕, 우주전함 야마토



사랑의 전사들



제작사	반다이
장르	시뮬레이션
발매일	2000년 봄 예정
발매가	7,800엔

군국주의를 교묘하게 표현해 섬나라 사람들에게 폭발적인 인기를 모았던 명작 애니메이션 「우주전함 야마토」. 물론 우리 나라에서도 「우주전함 V호」라는 괴상야릇한 제목으로 TV에서 방영된바 있다. 그후 명작 망치기가 취미인 반다이에서 플스판 「우주전함 야마토」를 발매한 것이 바로 99년 2월 4일. 여기 또다시 1년이라는 시간을 건너 「안녕, 우주전함 야마토」가 발표되었다.

그대는 마쓰모토 레이지를 아는가? 아니 그를 모른다고 하더라도 「은하철도 999」나 「하록 선장」, 「천년여왕」정도는 알고 있거나 최소한 들어는 봤을 것이다. 그는 「철완아톰」의 데스카 오사무가 일구어놓은 애니계를 활성화시킨 SF애니계의 대부라고도 할 수 있다. 그 SF애니메이션의 시초가 된 것이 바로 우주전함 야마토. 그리고 속편 시리즈 중 극장판으로 출시된 애니메이션이 바로 「안녕, 우주전함 야마토」인 것이다. 그러나 지나친 국수주의와 군국주의 때문에 그의 작품을 싫어하는 사람도 있다. …홋, 더 이상 자세하면 애니메이션 라인업이 되어버리니 여기서 그만. 작품성, 완성도는 둘째치고 일단 아래를 보며 옛날의 추억을 되새겨보는 것도 괜찮을 듯 싶다.



애니 「안녕, 우주전함 야마토」의 초간단 스토리 라인

가미라스 와의 사투로부터 1년. 빠른 속도로 복구되고 있는 지구에 새로운 위기가 다가오고 있었다. 그것은 바로 눈앞에 보이는 혹성을 하나를 파괴, 또는 지배하는 공포의 침략자 백색혜성제국이었다. 한편 구조를 요청하는 수수께끼의 통신을 받은 구 야마토 대원들은 지구방위군의 저지를 뿌리치며 야마토로 무단 출격하여 백색혜성 제국과 싸워나간다

게임의 진행

이 게임의 전체적인 흐름은 스토리를 계속 진행해 나가는 도중, 적들과 조우하면 싸우게 된다는 아주 간단명료한 진행방식이다. 아쉽게도 원작과는 전혀 닮지않은 폴리곤 캐릭터들이 난무한다는 사실에 모두 아연실색해야할 듯.



▲ 누가 누군지 알아 맞춰봐



▲ 동료들을 어디에다 배치시킬지도 판단한다

멀티엔딩

위에는 일직진형 게임처럼 말해놓았지만 사실 그렇지만은 않다. 무려 두 갈래씩이나 나뉘어지는 쌍직진형 게임이었던 것이다(…). 행동에 따라 극장판의 스토리로 진행할지 TV판인 「우주전함 야마토 2」의 스토리로 진행할지 결정되는 것이다. 참고로 이 게임의 스토리는 마쓰모토 레이지의 원작만화, 「안녕, 우주전함 야마토」, 「우주전함 야마토 2」에 오리지널 요소를 짬뽕시켜 완성했다고 한다.

전투는?

야마토, 지구방위군뿐만 아니라 적함대도 이동 맵에서 유닛으로 배치된다. 플레이어는 동료 함대에 통신을 보내 공격과 후퇴 등의 지시를 내려야한다. 그후 3D의 전투화면으로 변해 적함과 대결하는 신을 볼 수 있다. 그리고 무기들도 주포, 부포, 어뢰 등 다양하게 준비되어 있으니 입맛에 맞게 운영하라. 확실히 말할 수 있는 것은 전작보다 미사일 공격과 추적 등의 요소가 상당히 충실해져 보인다는 것이다. 하지만 단지 예상만 할 수 있을 뿐. 모든 건 직접보고 판단하시길.



▲ 통신으로 지휘를 내린다



▲ 야마토의 파동포



▲ 전투기대([illegible])의 '코스모 타이거'도 대활약

캐릭터



전투대장, 고다이 스스무 / 항해반장, 시마 다이스케 / 기사장, 사나다 시로 / 기관장, 도쿠가와 히코자에몽 / 분석·생활반장, 모리 유키 / 의사, 사도 사케조 / 만능형 로봇, 아나라이저 / 전투기대대장, 가토 사부로 / 전투기대대원, 야마모토 아키라



실사의 허와 실

∅ STORY (러브스토리)



제작사	에닉스
장르	어드벤처
발매일	2000년 봄 예정
발매가	미정

게임성이나 그래픽면에서는 별로 나무랄 데가 없었지만 실사란 이유만으로 국내에서 찬밥신세를 면치 못했던 「유라시아 익스프레스 살인사건」. 1년이 지난 지금 영상, 캐스트, 게임성, 그리고 하드의 성능까지 모든 면에서 발전한 시네마액티브 제 2탄 「러브스토리」가 제작되고 있다. 이번에는 플스2의 스펙을 충분히 활용하여 선택지가 뜨는 상황에서도 무비가 흐르는 등, 이전 게임에서는 볼 수 없었던 새로운 연출과 색다른 시스템들로 무장해 실사게임이라고 무시할 수만은 없게 되었다.

주인공은 억울하게 죽은 청년으로 하계에서 진실한 사랑을 찾으면 인간으로 돌아갈 있다는 천사의 말에 따라 영체가 되어 지상으로 내려온다. 하지만 지상에 있을 수 있는 시간은 불과 일주일로 플레이어는 그 사이에 어떻게든지 진실한 사랑을 찾지 않으면 안된다.





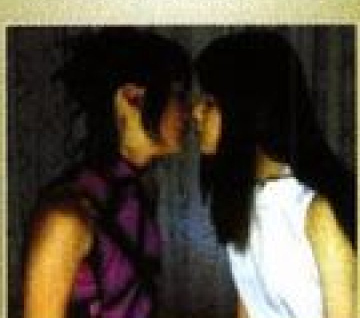
주인공은 사랑한지 얼마되지 않은 혼이지만 게임이 진행됨에 따라 점차 인간의 형상을 가지게 된다



▲ 혼이 빠져나가고 있다(들어오고 있는 걸지도…)

극악의 거대용량!

시디 7배의 용량을 가지는 DVD. 그런 DVD 2장으로 발매될 예정인 러브스토리는 지금까지 발매된 그 어떤 게임에서도 볼 수 없었던 초 대용량을 자랑한다. 끊임없이 흘러나오는 무비, 그리고 무비와 게임화면의 경계가 전혀없는 하이퀄리티의 그래픽, 그리고 뛰어난 연출. 이 모든 것이 플스2의 스펙과 DVD라면 가능하다. 실사게임의 새로운 도표가 될 러브스토리.



▲ 이것이 유리(ゆり : 백합 : LILY)다



▲ 드디어 올 것이 왔다. 과연 플스2다!!

잡다 시스템

■ 애정미터

화면의 좌측하단에 표시되는 것으로 리나와 주인공의 애정도를 나타내어 준다. 이것이 0이 되면 게임오버가 되며 이것을 끝까지 올리는 것이 게임의 목적이다. 미터는 주인공이 선택한 선택지에 따라 시시각각 변화하며 무비가 재생되는 도중에도 미터는 계속해서 변화한다.



▲ 주인공의 행동에 의해 애정미터가 변화한다

■ 마음의 활

무비가 재생중일 때 ○버튼을 누르면 '마음의 활'이라는 것을 날릴 수 있다. 이것은 본래는 보이지 않는 마음의 목소리, 마음의 그림, 마음의 얼굴 등이 보이게 되는 것. 이것으로 상대의 마음에 대해서는 알 수 있지만 횟수에 제한이 있으므로 남발은 금물!



▲ 우측하단에 있는 것이 '마음의 활'. 상대의 마음을 볼 수 있는 아이템이다



▲안 그래도 끔찍한 얼굴이 수십개

■ 잡다 시스템 속의 잡다 시스템

자유로운 카메라앵글로 맘에 드는 위치에서 캐릭터를 볼 수 있으며 각종 미니게임과 리나의 사진을 찍을 수 있는 등의 요소도 가득차 있다.

일단 캐릭터는 소개 하지만…

게임이 실사인 만큼 일류 배우의 캐스팅이라면 이름까지 같이 공개하지만 국내에서 이들을 알고 있는 사람은 극소수라 생각되는 데다 별로 알고 싶어하지도 않을 것 같아 그냥 캐릭터만 소개하겠다.

리나



게임의 히로인. 아버지의 사정으로 미국의 시카고에서 살다가 12세에 귀국. 음악학교에서 레슨을 받고 아이돌로서 데뷔한다. 현재 최고의 인기를 얻고 있는 아이돌.

사키



어릴 때부터 영감(靈感)을 가지고 있는 소녀. 시부야에서 이지메 당하고있을 때 리나에게 도움받아 그 인연으로 그녀의 매니저가 된다.

천사



주인공이 진실한 사랑을 찾을 수 있도록 이끌어주는 하늘의 사자.

푸치천사



견습 천사로 조금은 멍한 구석이 있지만 미워할 수 없는 캐릭터.

히토미



리나가 시부야에서 놀던 시절의 친구. 자신이 정말로 하고 싶어하는 일을 찾고 있다.

색스폰 소녀



색스폰에 빠진 소녀로 음악권의 차이로 그룹을 탈퇴하였지만 솔로가 된 지금도 색스폰을 계속해서 불고있다.

마호로



수많은 히트곡을 만들어낸 전설의 싱어송 라이터(가수겸 작곡가). 최근에는 활동하지 않지만 그의 활동재개를 바라고 있는 팬은 많다.

점술가



높은 적중률이 화제가 되고 있는 점술가. 아름다운 용모 외에는 모든 것이 베일에 싸여있다.

또 하나의 야심작 ETERNAL RING 이터널 링



프롬 소프트웨어에서 「아머드 코어」시리즈 이후 RPG로 새롭게 도전하는 「이터널 링」. 뭔가 색다른 느낌과 분위기를 한껏 풍기는 것이 범상치 않다. 무비같이 보이는 화려한 그래픽은 사실 리얼타임이라는 것(저… 이런 말 계속하는 것도 사실 힘듭니다). 플스2 소프트의 타이틀 중 유난히 프롬의 것이 눈에 띄는데…. 그들은 과연 XXX를 노리고 있는 것인가? 자자, 어쨌든 그들의 기술력에 감탄하기에는 아직 이르다. 플스2라잖아.

제작사	프롬 소프트웨어
장르	RPG
발매일	2000년 3월 4일
발매가	미정

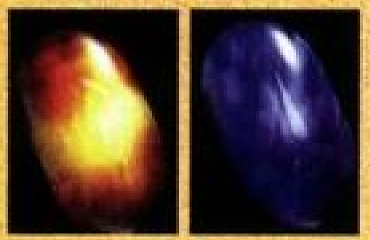
플스2와 동시에 발매하기로 되어있는 이터널 링. 이 게임에서 중요하다면 상당히 중요하며 스토리의 배경이 될 '반지'. 이번에는 반지의 제작방법에 대해서 심층적으로 알아보기로 하고 모험의 재미를 더해줄 몬스터까지도 특별히 살펴보기로 하자.

마법반지를 만들자

반지들 중에는 속성을 갖지 않은 반지들이 있다. 사실 이런 속성없는 고물딱지반지들을 사용해서 마법반지를 만드는 것이 이 게임의 재미. 우선 무속성의 반지에 어떤 마법석을 합성하는가에 따라서 만들어지게 되는데, 합성할 수 있는 반지는 최대 6개까지이며 합성을 어떻게 하느냐에 따라서도 뭔가 특별한 아이템을 만들어 낼 수 있다. 반지의 합성은 아무 곳에서나 되는 것이 아니라 이공간(異空間)에 존재하는 합성장(合成場)에서만 반지의 합성이 가능하다.

마법석은?

마법의 힘을 잠재하고 있는 마법석. 마법석의 기초지식을 알아보도록 하자. 마법석에는



정확히 6개의 속성을 가지고 있다. 그리고 이것을 일정의 비율로 조합하면 전혀 색다른 마법을 사용할 수 있게 되며, 합성된 속성의 종류도 상당히 많다. 조합이 이루어지면 다음과 같은 특수한 마법석이 나온다.

불길한 섬의 생물들

이 게임에 등장하는 몬스터들은 정말 불길하게 생긴 녀석들뿐이다. 이곳저곳 정처없이 떠돌아다니는 파충류들이 존재한다. 플레이어가 기본적으로 알아야 할 것은 어디를 가던 조심해야 한다는 것(당연한가!?). 우선 가장 기본적으로 등장하는 몬스터들의 얼굴이라도 좀 익숙하게 봐두고 통성명이라도 하자.





◀◀ 무섭게 생긴 녀석 악어류로 보여지는데, 독을 지니고 있다

◀ 머리를 조심하자

▶ 그렇지 않으면 죽음이다!

▶▶ 살아있는 공룡들이 마구마구 공격을 해온다





반지를 만드는 과정

합성대에 마법석을 올려놓자

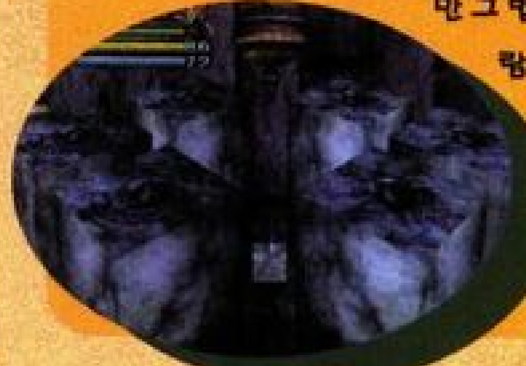
합성대에는 모두 6개의 돌을 올려놓을 수 있다. 반드시 다 채워야 할 필요는 없지만 적어도 2개의 돌은 필요하다.



◀ 물건을 올려놓고

마법석은 법칙대로 합성된다

올려진 돌은 일정한 법칙에따라서 합성된다. 하지만 그 법칙을 아는 사람은 그 누구도 없다. 최소한 아직은….



◀ 차분히 요리된다

특별한 반지의 등장이요!

특별한 반지가 만들어진다. 기쁜 마음으로 효과를 기대하자. 혹시 모른다. 아라 헤라즈의 반지라도…켁!



◀ 완성

레이븐 페업, 간판 떼라!!!

아머드 코어 2



매니악함, 낯뜨거운 조작감, 어려운 난이도, 이 세가지 조건을 두루 갖추고 있는 명작 「아머드 코어」. 그리고 시리즈 최신작인 플스2의 「아머드 코어 2」. 계속 공개되는 화면들을 보면 SF영화인지 게임인지 알 수 없는 높은 퀄리티를 보여주는데…. 거두절미하고 아름다운 아머드 코어 2의 세계로 몸을 던져보자. 아마도 몸을 받아줄 사람은 레이븐들 뿐….

제작사	프롬 소프트웨어
장르	액션
발매일	2000년 여름 예정
발매가	미정

지금부터 공개되는 사진들은 실사도 아니며 CG도 아니다. 정말로 게임 화면이다. 한편의 영화를 보는 느낌을 강하게 받을 수 있는 아머드 코어 2. 플스2의 성능을 유감없이 발휘하여 아머드 코어 시리즈의 역사를 다시 서술한다.



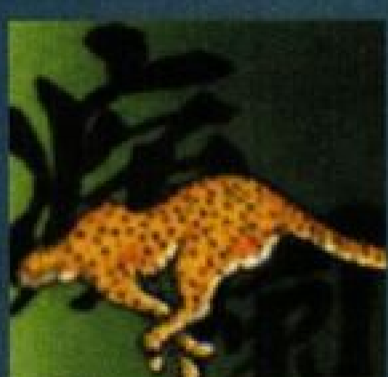
▲ 그래, 이것이다!!

엠블렘 제작도 파워업!

시리즈 대대로 계승되는 엠블렘 제작. 최고의 멋과 미를 느낄 수 있게 해주는 엠블렘 제작으로 분위기를 더욱 고조시킬 수 있다. 중요한 것은 128 × 128의 도트를 이용, 보다 정확하고 깔끔하게 문장을 그리는 것이 가능해진다는 얘기이다. 여러 가지 자신만의 멋진 엠블렘을 만들어 보는 것도 이 게임에 또다른 재미.



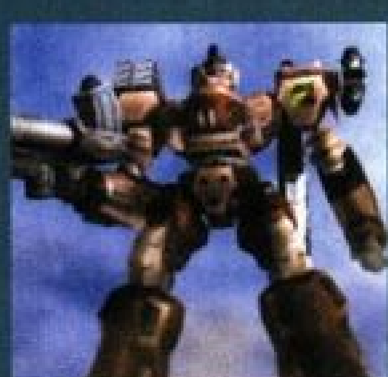
▲ 만들자



▲ 기본 제공 서비스



▲ 위협적!!



▲ 완성

게임화면 철저 공략

이것이 AC2 콕핏 화면. 게임을 제대로 즐기기 위해서는 절대로 놓칠 수 없다. 자자! 두 번 말하면 숨찬다.

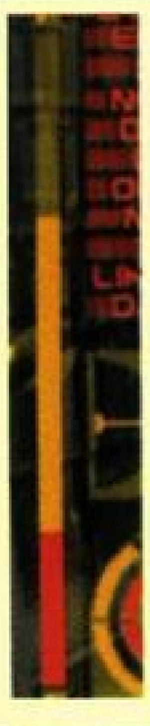


▲ 콕핏에는 나 자신이 들어가 것이다



• 시스템 에러 메시지

게임 중 사태가 심각하다는 것을 말해주는 것으로 주로 출력저하라던가 그밖에 오버히트 등등 위험표시를 꼬박꼬박 해준다. 일어를 모른다라는 얘기는 꺼내지도 말자. 영어로 표시된다. 설마 영어를 모른다고 하지는….



• 에너지 게이지

잔여 에너지의 표시를 해준다. 기본적인 것은 전작과 같다. 부스터를 사용하거나 무기(캐논류)를 사용할 때 게이지의 량이 소모된다. 물론 오버하면 오버히트!



• 스피드 미터

속도 측정기. 걸을 때와 대시할 때, 그리고 오버드 부스터를 사용할 때의 기체속도를 측정해준다.

• 자기(自機)와 적기(敵機)의 에너지

AC의 내구력은 AP가 표시해준다. 기체의 스테이터스 이상을 확인하기 위해 꼭 필요한 화면. 적기의 AP도 확인할 수 있다.



• 적 전력, 적 잔존병사, 남은시간, 그리고 승률

게임 내에서 남아 있는 적의 전력을 파악하고 분석하는 것을 돕기위한 윈도우. 게임 중에서 가장 중요한 정보를 제공해준다.



• 레이더, 맵방향

새로운 적이 등장하게 되면 가장 먼저 표시되는 것이 바로 이 윈도우이다. 항상 주시해야된다.



시대의 역행인가?
아니면 새로운 개척인가?

우리 나라 오락실들이 음악 게임들로 인해 때아닌 호황을 누리고 있다.

IMF와 PC방들의 성업으로 인해 그 존재가치까지도 위협받았던 게 불과 몇 달 전이다.

그런 걸 생각해 보면 분명 지금 이 시간은 아케이드 게임계에 관계되어 있는 사람들에게는 매우 중요한 시기일 것이다. 다시 말하면 지금 우리 나라 아케이드 게임계는 앞으로 다시 살아날 것인가 아니면 다시 추락할 것인가의 기로에 서 있는 셈이다.

일본의 게임 관계자들과 이야기를 해 보면 음악 게임도 앞으로 길어야 몇 달 후면 하향세를 탈 것이라고 말한다. 게다가 아케이드의 대명사였던 세가와 SNK의 경영상태도 매우 부실하다고 한다. 남코 역시 아케이드 부문의 매출을 컨슈머(비디오 게임) 부문의 매출이 추월한 지 오래다. 물론 그들이 일본의 시장에 대해서 말한 것이지만 과연 우리 나라는 어떻게 될까? 아직도 계속 출시되는 아류 DDR 작품들이 우리 나라의 현실을 말해준다. 우리는 이제 한치 앞을 내다보아야 한다. 만약 DDR류의 게임으로 돈을 번 국내 제작사가 있다면 이제 그 돈은 어디인가에 투자하여야 한다. 새로운 시대에 어울리는 게임을 개발하고 새로운 유행을 창조해야 할 의무가 그들에게 있는 것이다.

이제는 새로운 DDR류의 게임을 만들 때가 아니라 새로운 시대를 맞이해야 할 때인 것이다.

[이성필 팀장]

전격왕

DENGEKI-OH

전격왕 기사제휴 특집



새 천년 맞는 게임업계 총점검

- **1999년 게임계 10대 뉴스**
  - 게임업계, 그 1년을 돌아본다
  - 1999년 간단 게임 연표
- **2000년 게임계의 키워드 정리!**
  - PS2 게임은 어떻게 달라지는가
  - 세가의 재도약을 알리는 신호탄이 속속 터지고 있다

전격왕

1999년 게임계 10대 뉴스

- 게임업계, 그 1년을 돌아본다 -

1998년 말「드림캐스트」의 발매를 시작으로, 게임업계는 또 한 번의 세대교체를 맞으리라는 예감 속에 1999년을 맞았다. 현재 게임 업계의 선두를 달리고 있는 소니가「PS2」를 발표하고, 닌텐도 역시 「돌핀」과 「GB어드밴스」를 발표하며 그 뒤를 쫓은 1999년, 이 한해동안 게임계를 뒤흔들었던 10대 뉴스를 돌아보는 것도 뜻깊은 일임에 틀림없을 것이다.

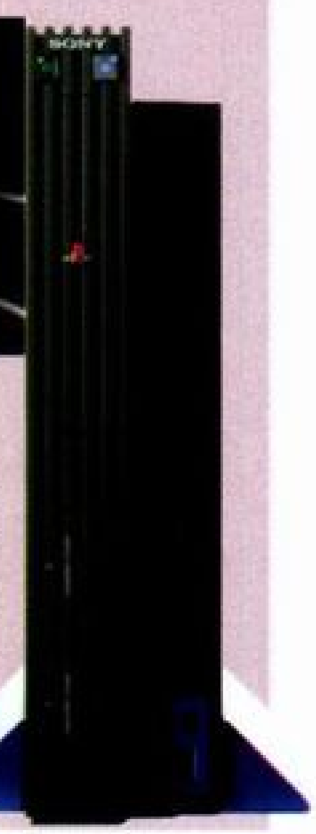
1 PS2 발매일 결정! 그 엄청난 스펙이 현실로 드러나다

「플레이스테이션」의 후속 기종이 등장하리라는 소문이 처음 돌았던 것은 98년 하반기부터이다. 이후 99년 2월, 소니는 미국의 반도체학회에서 도시바와 공동으로 제작한 고성능 마이크로 프로세서「이모션 엔진」을 발표했고, 이는 차세대 플레이스테이션의 발매가 멀지 않았다는 예감을 한층 확실하게 해 주었다. 그리고 3월 2일, 플레이스테이션의 후속기종에 대한 모든 것이 드러난다. 초당 6,600만 폴리곤에 DVD-ROM의 채택이라는 엄청난 스펙은 물론, 현재의 플레이스테이션과 완벽한 호환성을 가진다는 것 등 이제까지의 게임기와는 근본적으로 틀린 성능을 보여주었고, 소프트웨어 제작사들이나 유저들 모두에게 대단한 지지를 받았다.

게다가 99년 9월 13일에는 디자인과 가격, 발매일이 결정되어 공개되었고, 이 발표와 함께 수 많은 소프트웨어 제작사들의 PS2 지원 소프트웨어들도 공개되었다.

현재 게임 업계를 이끌어가고 있는 소니가 모든 힘을 쏟아 제작한 PS2는 분명 종래의 게임기들과는 차원을 달리 하는 능력을 가지고 있고, 이 PS2의 움직임이 2000년대 비디오게임계를 좌우할 것이라는 것은 어렵지 않게 예상할 수 있다.





▲ PS2의 성능은 이제까지의 게임을 완전히 바꿔놓을 수 있을 정도이다

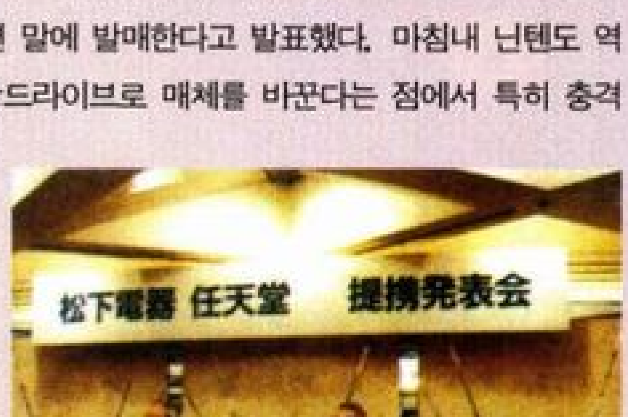


▲ PS2의 소프트웨어에 대해 발표하고 있는 쿠다라기 켄 사장

2 돌핀과 GB어드밴스, 닌텐도의 차세대 하드웨어의 모든 것이 드러나다

99년 5월 12일, 닌텐도는 마쯔시다 전기와 제휴해서 DVD-ROM을 장착한 차세대 게임기, 돌핀을 2000년 말에 발매한다고 발표했다. 마침내 닌텐도 역시 롬 카트리지를 포기하고 광드라이브로 매체를 바꾼다는 점에서 특히 충격적이었던 뉴스.

게다가 99년 9월 2일에는 차세대 게임보이인 GB어드밴스를 2000년 8월에 발매한다고 발표했다. 닌텐도의 차세대 하드웨어 계획이 돌핀과 GB어드밴스라는 두 개의 큰 축을 중심으로 진행될 것이라는 것을 밝힌 셈이라고 볼 수 있다.



▲ 닌텐도와 마츠시타의 두 사장이 돌핀을 발표하는 장면

3 「원더스완」을 시작으로, 새로운 휴대용 게임기들 등장

1999년에는 게임보이가 독점하고 있던 휴대용 게임기 시장에 새로운 강자들이 대거 등장한다. 99년 1월 23일에 발매된 소니의 「포켓스테이션」을 시작으로, 3월 4일에 반다이가 발매한「원더스완」, 3월 19일에 SNK가 발매한 「네오지오포켓」등 많은 휴대용 게임기가 발매되고, 원더스완과 포켓스테이션의 경우는 이미 100만대 이상을 판매하는 많은 인기를 누리고 있다. 뿐만 아니라, 금년 2000년도에는 통신 기능 등의 지원으로 더 넓은 시장을 차지할 것으로 보인다.



▲ 원더스완은 풍부한 소프트웨어로 유저들을 확보하는데 성공했다

1999년 간단 게임 연표

1/14	드림캐스트용 「세가랠리2」발매	8/ 5	드림캐스트용 「소울칼리버」발매
1/23	소니의 「포켓스테이션」발매. 플레이스테이션의 가격이 18,000엔에서 15,000엔으로 인하	9/ 2	닌텐도의 차세대 게임보이인 「GB어드밴스」발표.
2/11	플레이스테이션용 「파이널판타지Ⅷ」발매	9/13	소니가 PS2의 주요 사양과 가격 등을 공개. 발매일은 2000년 3월 4일로 결정
2/16	소니와 도시바가 합작으로 개발한 고성능 프로세서 「이모션엔진」이 미국의 반도체 학회에서 발표	9/17~9/19	일본의 마쿠하리 멧세에서 「99년 가을 동경게임쇼」개최
3/ 2	소니가 차세대 플레이스테이션의 기본 사양과 화면 데모를 공개	9/22	플레이스테이션용 「바이오 하자드 3」발매
3/ 4	반다이의 「원더스완」발매	10/ 7	중고소프트웨어의 판매에 대해 오오사카 지방법원이 판매사 측에 패소 판결을 내림
3/19	SNK의 「네오지오포켓 컬러」발매	11/10	드림캐스트의 본체와 소프트웨어의 판매 문제 때문에 세가 본사 등이 공정거래위원회의 조사를 받음
3/19~3/21	일본의 마쿠하리 멧세에서 「99년 봄 동경게임쇼」개최	11/21	게임보이용 「포켓몬스터 금 은」발매
5/12	닌텐도와 마츠시타 전기의 협력으로 개발되는 닌텐도의 차세대 게임기 「돌핀」이 발표	12/ 1	「64DD」를 이용한 인터넷 서비스 「랜드네트」가 시작
5/27	중고소프트웨어의 판매에 대해 동경 지방법원이 업체 측에 패소 판결을 내림	12/11	플레이스테이션용 「그란투리스모2」발매
6/24	세가의 드림캐스트가 29,800엔에서 19,900엔으로 인하	12/29	드림캐스트용 「센무-제1장 요코스카」발매

4 소프트웨어 발매의 연기, 이로 인한 드림캐스트의 고전

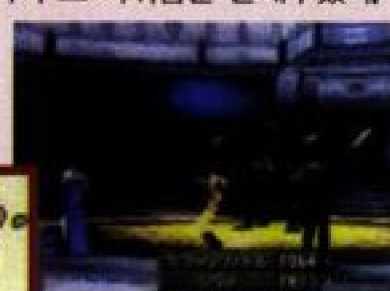
98년 말의 발매 때부터 있었던 본체의 공급 부족 현상에 더해, 주요 소프트웨어들의 발매 연기까지 겹친 드림캐스트의 1999년은 시작부터가 힘들었다. 6월의 가격 인하로 인해 어느 정도는 기세를 찾아가는 듯 했으나, 「셴무」 등의 대작 소프트웨어들의 연기 때문에 현 시점에서는 가격 인하로 얻었던 기세도 어느 정도 잃어버린 것이 사실. 99년 말부터 2000년 초까지 있을 드림캐스트의 대작 공세를 기대해보자.



▲ 12월 29일 발매가 확정된 세가의 센무. 진정한 대작의 면모가 어떤 것인지를 기대해본다.

5 대작소프트웨어, 「파이널판타지」와 「포켓몬스터」의 발매

1999년에도 역시 대작 소프트웨어들이 등장했다. 「드래곤퀘스트Ⅶ」의 연기가 많은 이들에게 아쉬움을 남기기는 했지만, 「파이널판타지Ⅷ」이나 「바이오 하자드 3」, 「포켓몬스터 금 은」과 같은 호화 타이틀들이 발매되어 그 아쉬움을 달래주었다.



▲ 파판8은 엄청난 히트를 기록했다



◀ 최고의 기대작 포켓몬 금 은

6 중고소프트웨어 둘러싼 논란, 법원의 판단도 혼선

(일본의 이야기이지만) 1999년에는 중고 소프트웨어 판매에 대한 문제가 처음으로 법정 문제로까지 비화되었다. 일본의 중고소프트웨어 판매 체인인 「상승」과 「에닉스」사이에서 시작한 이 분쟁은, 99년 5월 27일 동경 지방법원이 「제작사는 게임 소프트웨어의 중고 판매를 관할할 권리가 없다」라고 판결하면서 중고소프트웨어 판매에 대한 제지에 실패하는 듯 했다. 하지만 오오사카 지방법원에서 그해 10월 7일에 있었던 또 다른 판결에서는 「제작사는 게임 소프트웨어의 중고 판매를 관할할 권리가 있다」고 판결하면서 사건은 또 다시 복잡하게 흘러가고 있다. 같은 레벨의 법원에서 상이한 판결이 나온 만큼, 상급법원의 판결이 나올 때 까지는 여전히 혼란이 계속될 듯 하다.

7 리듬액션 게임이 아케이드 시장의 주류로

1990년대의 아케이드 시장은, 특히 중반기 이후로는, 뚜렷한 고전을 면치 못하고 있었다. 이러한 고전의 양상을 한 번에 바꾼 것이 바로 「비트매니아」로 대표되는 리듬액션 게임들이다. 비트매니아의 발매 이후 음악 게임들은 급속도로 인기를 얻었으며, 여기에 격투게임들의 몰락까지 겹쳐서 이제는 아케이드 시장의 확실한 주류로 자리잡게 되었다. 어떻게 보면 일반적인 게임과는 틀린 리듬액션 게임이 잠시의 유행으로 그치지 않고 하나의 장르로 자리잡게 된 것이 재미있다.

8 특허문제로 인한 게임 제작사간의 소송

99년 6월 21일, 코나미는 자레코의 「VJ」에 대한 제조와 판매금지를 청구하는 소송을 제기했다. 이후 남코와 코나미, 그리고 자레코의 세 회사 사이에서 각각의 특허권에 대한 소송이 잇따르는 사태가 벌어지고 있다. 물론 제작사들 간의 특허권 싸움이야 예전부터 있던 일이지만, 이러한 분쟁이 법정까지 가는 경우는 극히 드물었기 때문에 이번 사태는 특히 주목받고 있다.

9 해외의 3D 게임이 PC게임계에서 크게 주목 받고 있다

(역시 일본의 이야기이지만) PC 게임 시장에서는 일본 내 개발작이 감소하는 반면, 미국 등지에서 제작된 3D 게임들이 대단한 호평을 받으면서 속속 일본어판으로 출시되고 있다. 특히 뛰어난 성능과 저렴한 가격을 모두 갖춘 3D 그래픽카드들이 발매되면서 3D표현을 중요시 하는 게임들이 점점 늘어나고 있는 추세이다.

10 성인용 게임의 미래는?

일본에서 99년 11월 1일부터 효력을 발휘하게 된 아동포르노 방지법으로, 성인용 게임 시장에도 새로운 장이 열리고 있다. 이제까지 성인용 게임의 주된 소재 중 하나였던 학교를 무대로 한 작품들이 나오기 힘들어졌기 때문인데, 과연…어떻게 보면 일본 PC게임의 다양한 발전을 저해했던 것이 미소녀게임이라는 의견도 있기 때문에, 뜻밖에 일본 PC게임 시장에는 활력소가 될지도 모른다.

2000년 게임계의 키워드 정리!

PS2와 돌핀, GB어드밴스 등 새로운 하드웨어가 등장하는 2000년에는 게임업계 역시도 심하게 변화하리라는 것을 어렵지 않게 예상할 수 있다. 그러면 이러한 변화를 몰고오는 요인들은 어떤 것이 있을까? 각 하드웨어만큼이나 중요하게 작용할 2000년의 게임시장을 바꾸어갈 게임 외적인 요인들에 대해서도 살펴보도록 하자.

은행계열 그룹의 해체

- 전자산업과의 연대와 협력 강화 -

요즈음은 특히 게임업계와 손잡으려는 전자산업 계열의 움직임이 활발하다. 이 배경에는 일본 경제의 전반적인 구조가 바뀌어가고 있다는 것이 큰 원인으로 작용하고 있다.

전쟁 후의 일본에서는 은행을 중심으로 한 그룹들이 계열사를 거느리는 형식으로 형성되어, 상호간의 협력을 바탕으로 일해왔다. 미츠이, 미츠비시, 상와 등의 6대 그룹이 그 대표적인 예라고 할 수 있겠다.

하지만 거품경제의 붕괴 이후 이들 그룹에서 중심적인 역할을 하고 있던 은행들의 힘이 줄어들고, 이로 인해 나머지의 계열사들은 구심점을 잃게 된다. 그리고 1999년에 와서는 스미토모은행과 미츠이 그룹의 사쿠라 은행 합병이 있으면서 은행 그룹 간의 전면적인 재편성이 시작되었다.

게임업계에서는 이들 금융그룹과 관계를 가지는 회사들이 많지 않았지만, 이제는 히타치나 도시바와 같은 은행계열의 대기업들도 하드웨어의 제작이나 소프트웨어의 개발 등에 적극적으로 뛰어들고 있는 모습이 눈에 띈다. 이 가운데에는 이제까지 계열사가 아니었던 기업과도 손을 잡는 협력관계도 많다는 것에 주목할 필요가 있다.

특허권과 지적재산권의 강화

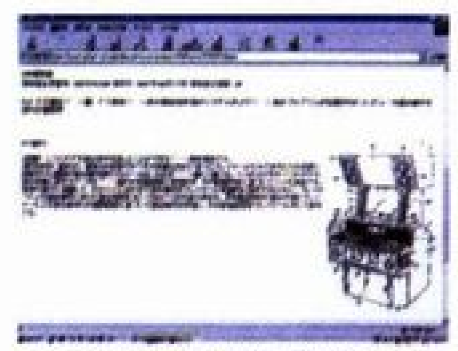
- 소프트웨어 메이커간의 흠집내기와 같은 단점도 발생 -

음악게임의 특허와 관련해서 남코, 자레코 그리고 코나미 사이에서 있었던 분쟁은 게임업계에 특허권과 지적재산권의 보호에 대한 새로운 인식을 가지게 했다.

이제까지의 게임 업계에서는, 이러한 특허의 문제가 있더라도 당사자 사이에서 조용히 처리하는 것이 일반적이었다. 게다가 아이디어의 상호개량과 보완이라는 측면도 있었기 때문에

지나친 특허권의 주장은 오히려 게임업계 전체의 힘을 약하게 만든다는 시각이 강했다.

분명 지적재산권을 지키는 것 역시 필요하다. 하지만 지나친 특허권의 강조는 게임업체간의 분쟁을 가속시킬 우려도 있기 때문에 특허권 행사는 적절한 선에서 이루어져야 하지 않을까 하는 생각도 한다.



▲ 특허에 대한 정보는 일반인들도 볼 수 있도록 공개되어 있으니 참조가 될지도?

소프트웨어 제작사가 유통에도 참여

- 하드웨어만의 판매 전략에 변화가 생긴다? -

게임소프트웨어의 유통은 전통적으로 하드웨어 제작사가 맡아왔다. 이러한 시스템에서는, 대부분 상대적으로 열악한 환경 하에 있는 소프트웨어 메이커 측의 부담을 줄여주는 반면에 하드웨어 메이커 측이 소프트웨어의 생산량을 결정한다는 부정적인 측면도 있었다. 이 때문에 소프트웨어 제작사 측에서 독자적으로 유통을 담당하는 시스템의 가능성을 찾는 움직임이 꾸준히 있어왔다.

코나미와 코에이, 에닉스 같은 메이커들은 직접 소매점과 유통업자에게 상품을 유통하는 방식을 택하기 시작했다. 이 방법은 분명 위험도 있지만, 그 대신에 소프트웨어의 생산량을 자신들이 결정할 수 있다는 장점이 있다.

이 중에는 코나미와 같이 자신들의 독자적인 유통망을 설립한 경우도 있는가 하면, 스퀘어 등의 회사들이 설립한 「디지큐브」와 같이 편의점을 이용한 유통을 펼치는 경우도 있다.

유저들의 입장에서는 소프트웨어를 접할 기회가 더 많아진다는 측면에서 좋은 일이지만, 상대적으로 제작사 측의 소매점에 대한 간섭이 지나치게 심해질 가능성도 무시할 수 없다. 어떻든 간에, 이러한 식의 유통은 대형 소프트 메이커를 중심으로 앞으로도 계속 늘어날 전망이다.



게다가 2000년대에는 이러한 움직임이 더욱 가속될 것이라고 볼 수 있다. 전후의 일본 산업계를 이끌어 갈 정도로 큰 위력을 가졌던 은행 계열의 사업이 이제는 사양세에 접어들었다는 것도 충격이지만, 그를 이어가는 차세대 산업이 게임산업이라는 것 역시 상당히 신선한 충격. 21세기를 이끌어 가는 산업은 확실히 지식 산업이라는 것을 알 수 있게 해주는 한 대목이다.

이러한 상황이라면 21세기에는 게임이나 컴퓨터 관련 산업이 20세기의 은행 계열 그룹들이 일본 경제에서 가지던 위치를 대신할지도 모르는 일이다.

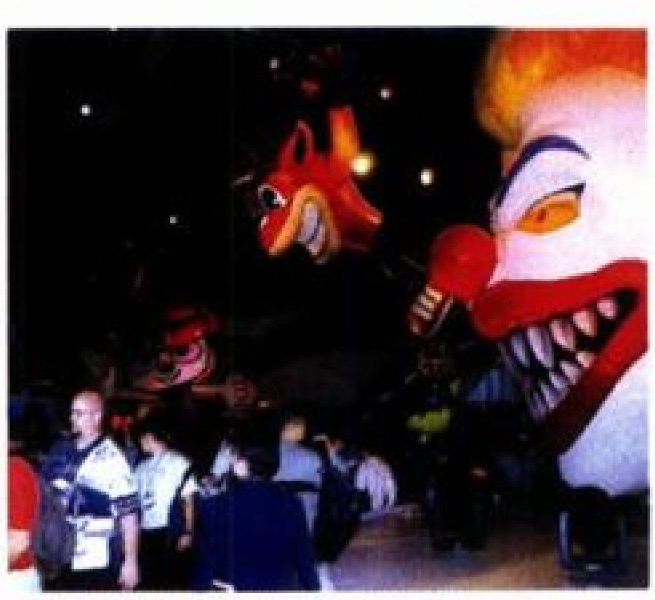
해외와 일본의 취향 차이

- 일본 내에서는 발매되지 않는 타이틀의 증가!? -

드림캐스트는 미주 지역에서 엄청난 호평을 받고 있다. 미국에서는 「포켓몬스터」가 사회현상으로까지 번질 정도이며, 닌텐도의 게임보이와 N64도 미국에서는 호황을 누리고 있는 것이 현실이다. 이렇게 외국에서 호평을 받는다는 것은 그 제작사에게 있어서는 좋은 일이겠지만, 그러한 해외에서의 호조가 일본 내의 시장에까지 영향을 주게 된다면 문제는 간단하지만은 않다.

예를 들어서, 드림캐스트용 게임 중 코나미의 「악마성 드라큘라」최신작과 테크모의「데드 오어 얼라이브2」는 미주 지역에서 발매 예정되어 있지만, 일본에서도 발매될지는 미지수인 상황이다. 게다가 PS2와 같은 타 기종으로 발매될 수도 있다고 한다.

이러한 추세라면 PS2가 발매되는 금년 2000년 이후에서는 일부 기종에서 해외 발매 타이틀과 일본 내 발매 타이틀 사이에 많은 차이가 날 수 있을지도 모르는 일이다.



네트워크를 이용한 소프트웨어 공급

- 현실적으로는 네트워크 환경의 정비가 선결돼야 -

드림캐스트나 PS2, 돌핀과 같은 가정용 게임기는 물론, 원더스완과 GB어드밴스 등의 휴대용 게임기 까지도 네트워크 통신 기능을 지원하고 있다. 얼마 있지 않아, 이러한 네트워크 환경을 이용해서 음악이나 영상, 게임 소프트 등의 디지털 정보가 네트워크 상에서 유통될 것이다. 또한 다음 세대의 게임기들은 이러한 디지털 정보를 송신받아서 즐길 수 있는 플랫폼을 가지게 되리라는 것 역시 어렵지 않게 짐작할 수 있다.

하지만 일본 국내에는 이러한 통신 환경이 제대로 갖추어지지 않은 것이 사실이다. 그 때문에 이러한 통신 환경의 구축에 통신회사 뿐 아니라 일반 전화 회사들까지 앞다투어 나서고 있는 실정이다.

네트워크 환경의 구성에서 가장 먼저 생각할 수 있는 방법은 기존의 전화나 PHS (일본의 개인 이동통신 규격) 회선을 이용하는 것이다. 하지만 이 방법은 대용량의 데이터 전송에는 무리가 있다는 단점이 있기 때문에 휴대용 게임기 등에 많이 이용될 것이다. 또한 소니의 경우는 PS2에서의 사용도 염두에 두고 자신들만의 무선전화 회선을 개설하고 있기도 하다.

현재 상황에서 가장 간단하게 대용량 데이터를 전송하는 방법은 케이블TV선을 이용하는 방법이다. PS2가 2001년부터 케이블TV선을 이용한 서비스를 개시한다고 발표한 한편, 드림캐스트 역시도 이러한 서비스를 시험 중에 있다. 하지만 현 시점에서는 케이블TV선 역시 서비스 지역이 한정되어 있다는 문제가 있다.

이 밖에, 인공위성을 이용하는 방법도 있다. 디지큐브는 인공위성을 이용해서 음악 데이터 등을 수신할 수 있는 시스템을 편의점에 배치할 계획으로 있다.

차세대 게임기 간의 경쟁은 단순한 하드웨어 적인 측면 뿐 아니라 이와 같은 게임 환경의 정비 역시 중요한 포인트로 작용할 것이라고 볼 수 있다.



▲ 곧 발매될 예정인 소니의 「메모리스틱 워크맨」. 인터넷에서 음악을 다운로드 받아서 들을 수 있는 기기로, 기술의 발전이 어느 정도인지를 새삼 실감하게 한다

DVD-ROM의 사용

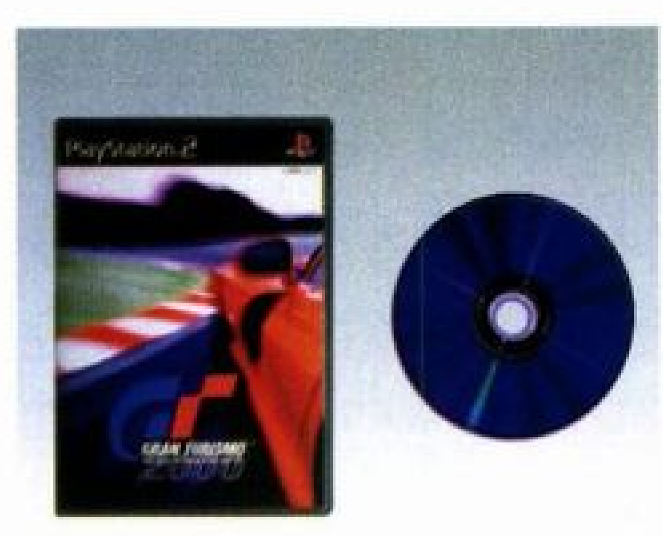
- 미디어의 변화가 게임을 변화시킨다? -

PS2와 돌핀은 이미 DVD-ROM을 미디어로 사용한다고 발표했다. 여기에 드림캐스트의 DVD-ROM에 대한 소문 역시 미주 지역을 중심으로 돌고 있는 것이 사실. 2000년대의 게임은 카트리지와 CD-ROM을 넘어 DVD를 미디어로 사용하게 되리라는 것이 확실하다. 그렇다면 이러한 DVD-ROM의 사용은 게임에는 어떻게 작용하고 어떤 변화를 줄 것인가?

DVD는 이미 영화 등 영상물의 형태로 유통되기 시작했다. 엄밀히 말하면 이러한 영상물로의 DVD와 데이터 기억 매체로의 DVD 사이에는 차이가 있지만, PS2에서는 DVD-Video의 재생 역시도 가능하기 때문에 둘을 같은 범주에 놓고 보는 경우가 많다. 그렇다면 DVD-Video에서 사용되고 있는 포맷 중의 일부분은 DVD-ROM에서도 똑같이 구현될 가능성이 있지 않을까?

일단 DVD-Video에서 많이 사용되고 있는 5.1채널 입체 사운드의 경우는 게임에서도 적극적으로 사용될 예정이라고 한다. 또한 DVD에는 여러 가지의 음성과 자막을 더빙하는 것이 가능하기 때문에 하나의 작품을 여러 각도에서 감상하는 것 역시 가능하다. 이러한 스타일 역시 게임에서 반영될 가능성이 많다고 볼 수 있겠다.

DVD-ROM을 매체로 한 게임이 등장한다는 것은, 플레이스테이션과 세가새턴 등의 등장으로 게임 세계가 3D폴리곤과 CD-ROM의 시대로 변화한 것 만큼이나 큰 변화를 보여주리라고 예상할 수 있다.



PS2 게임은 어떻게 달라지는가?

PS2용 게임 「유니존」의 제작자가 이야기하는 PS2에서의 게임 제작. 유니존은 어떤 게임이며, 왜 PS2를 플랫폼으로 선택했는가.

INTERVIEW



(주)테크모 상품개발부프로젝트팀

디렉터 나가이씨

유니즌은 전혀 새로운 「연예액션 게임」

■지난해 가을 동경 게임쇼에 유니즌이 출품되었는데요. 어떤 게임인지를 확실하게 알 수 없더군요. 이 게임, 정확히 어떤 게임이라고 보면 좋겠습니까?

· **나가이**: 연예계를 소재로 삼은 게임입니다. 플레이어는 아이돌밴드의 일원이 되어, 정해진 기간 내에 싱글 100만장을 판다든지 하는 목표를 세우고 그 목표를 달성하는 게임이죠. 현재는 그렇게 계획하고 있습니다.

■동경 게임쇼에 출품되었던 버전에서는 매니저가 되어 팀을 이끌어나가는 시뮬레이션이라는 느낌이 강했는데요.

· **나가이**: 다른 멤버들을 조작하는 것은 불가능합니다. 플레이어가 조종할 수 있는 것은 밴드 내에서 하나의 캐릭터뿐이죠. 플레이어의 실력이 떨어지면 밴드 전체의 인기가 떨어지기도 하고, 또 그 안에서 탈락하기도 하는 이벤트도 있죠.

■액션게임이라구요?

· **나가이**: 액션입니다. 연예액션이죠. 어떤 조작을 할까, 연예계라는 요소를 게임의 진행과 이벤트 안에 어느 정도 집어넣을까 하는 세부 사항은 아직 정해지지 않았습니다.

■유니즌은 왜 PS2용으로 제작하게 된거죠?

· **나가이**: 원래 기획으로는 플레이스테이션용으로 제작하기로 되어 있었지만, 저희가 생각한대로는 플레이스테이션에서 제작할 수 없었습니다. 하지만 PS2가 발표되고, 「이 기계에서는 가능하겠다」는 생각이 들어서 PS2로의 제작을 결정한 것이죠.

■PS2의 성능으로 가능해진다는 것이 구체적으로 어떤 것일까요?

· **나가이**: 예를 들어서, 네 명의 캐릭터가 노래를 부르고 춤을 추는 장면을 보여주는 것 만으로도 상당한 양의 폴리곤이 필요합니다. 스테이지의 구성이나 조명을 이용한 연출까지 모두 포함한 「라이브의 현장감」을 연출한다는 것은 플레이스테이션 수준에서는 무리가 있죠. 화려한 연예계를 바탕으로 하는 게임인 만큼, 그 화려한 느낌은 화면과 연출로 확실하게 전달해야 한다고 생각합니다.

대작러쉬의 시대는 끝, 이제는 참신한 기획력이 요구되는 시대

■플레이스테이션에서의 개발과 PS2에서의 개발 사이에는 틀린 부분이 상당히 많으리라고 생각되는데요.

· **나가이**: SFC에서 플레이스테이션으로 환경이 바뀌었을 때와 비교해본다면 그다지 차이는 없습니다만, 기술적인 면에서 생각의 방법을 바꿀 필요는 있습니다. 특히 그래픽을 하는 사람이나 그래픽 쪽의 프로그래머들이 그렇겠죠. 그래픽적인 면에서의 한계가 없어진 만큼, 이제까지의 걱정거리 중 큰 것을 하나 던 셈이죠.

■그런 이야기를 듣다보면 PS2는 리얼한 표현쪽으로만 특화된 기계가 아닌가 하는 생각도 듭니다.

· **나가이**: 하지만 아무리 리얼한 모델을 만들어도 그 모델이 인간은 아니지 않습니까. 결국 중요한 것은 게임성입니다. 재미없는 게임을 누가 사려고 하겠습니까.

■지금까지 이야기하면서 역시 PS2에 대한 얘기가 중심이 된 듯 한데요. 그러면 PS2에서의 게임은 어떻게 바뀔 것이라 생각하십니까?

· **나가이**: 지금과 같이 막대한 자금력을 가진 회사들의 대작러쉬만 이어져서는 곤란합니다. 작은 회사들은 더욱 힘들어지니까요. 「편하고 재미있게 즐길 수 있는 것」이 필요한 때이고, 제작사들의 참신한 기획 역시 중요할 것이라고 생각합니다. PS2의 경우만 하더라도「아날로그 패드를 가지고 할 수 있는 것은 어떤 것일까?」하는 등, 조그마한 요소 하나까지 신경 쓸 수 있는 기획자가 필요할 것이라는 얘기죠. 개발자나 경영자들 모두가 이러한 점에는 신경을 쓰고 있다고 생각합니다.

또한 장르 구분이라는 것이 문제가 될 수도 있습니다. 분명 새로운 게임성과 방향성으로 만들어진 게임이라고 하더라도 기존의 장르 구분에 억지로 끼워 맞추려다 보면 유저들은 선입견을 가지고 바라보게 될 우려가 있거든요. 이러한 상황이라면 분명 뛰어난 게임성을 가지고 있으면서도 인기를 끌지 못하는 게임들이 생기게 되어 있습니다.

■PS2에 아이디어를 중시한 게임들이 등장하는데는 대략 어느 정도의 시간이 걸리리라고 생각하십니까?

· **나가이**: 상당한 시간이 걸리겠죠. 새로운 하드웨어에서 나오는 초기 작품들은 하드웨어의 성능을 유저들에게 보여주기 위해서 성능에 집착한 작품이 나오게 되는 경향이 있으니 말이죠. 하지만, 게임의 본질이라면 역시 「연구와 아이디어」겠죠. 언제 어디서나 말입니다.

밴드의 멤버가 되어 연예계에 진출하자!

유니즌

연예계를 모티브로 삼은 「연예액션게임」. 개발자와의 인터뷰, 동경게임쇼 데모 화면, 공개되어 있는 사진 등을 볼 때, 「플레이어는 주인공 한 명을 조작해서 게임을 진행한다」, 「맡겨진 과제들을 클리어한다」, 「라이브의 현장감을 느낄 수 있다」는 정도. 춤이나 노래의 연습 등에서 액션적인 요소를 느낄 수 있으리라 생각된다. 참고로, 「유니즌」이라는 단어는 「조화, 일치」등의 뜻을 가진다. 각 멤버들의 화음과 협조를 이끌어내는 것이 이 게임의 포인트일 수도?



▲ 개발중인 작품이기 때문에 바뀔 가능성도 충분히 있다는 테크모 관계자의 말



◀ 아름다운 그래픽은 게임성에까지도 영향을 미친다

ACT

발매원 ● 테크모
발매일 ● 2000년 여름
가격 ● 미정
매체 ● 미정

세가의 재도약 알리는 신호탄이 속속 터지고 있다!

버그 문제로 2000년 봄으로 연기되었던 「셴무」. 다행히도 게임의 조정 작업이 일찍 끝난 관계로 1999년 11월 중순에 모든 개발 작업이 끝났다. 개발을 끝낸 프로듀서, 스즈키 유가 말하는 셴무에 대한 이런 저런 이야기들을 들어보자. 또한 2000년을 맞이하며 드캐가 내놓는 유망 소프트웨어들도 간단히 알아보자.

가상 공간을 체험하는 느낌을 주고 싶었습니다

■개발을 마친 심정은 어떻습니까?

· **스즈키**: 보통의 생활로 돌아와서, 몸도 하루하루 나아지는 것을 느끼고 있습니다. 병원에서 퇴원한 후의 회복기간이라고나 할까요? 제작기간 중에는 차도 몰고 다닐 수 없을 정도여서 택시를 타고 다니곤 했습니다. 지금은 다시 운전을 하고 있지만요.

■개발은 처음 생각하셨던 대로 끝난 듯 합니까?

· **스즈키**: 개발 중의 환경은 꽤 바뀌었지만, 게임 자체는 원하던 대로 만들어졌다고 생각합니다. 하지만 일반적인 롤플레잉 게임과는 즐기는 방식이 틀리다고나 할까요? 일단 모든 요소들을 다 즐기기 위해서는 게임 속의 시간이 제한되어 있기 때문에 상식적인 판단으로 진행하는 것이 중요하다든가 하는 것이죠.

■그렇다면 유저들이 어떤 방식으로 게임을 즐겨주길 바라십니까?

· **스즈키**: 가상현실입니다. 게임 내에 있는 집 안을 마음대로 돌아다니면서 하고 싶은 일을 하는 것입니다. 즐겁게만 즐겨주신다면, 게임 안에 있는 게임센터를 이용하는 것만으로 게임이 끝나도 무방하다고 생각합니다. 스토리와 시나리오의 기승전결이 아닌, 순간 순간의 체험을 즐겨주십사 하는 이야기입니다. 단, 게임을 진행한다는 의식은 가질 수 있도록 만들었습니다. 예를 들어서 이벤트의 순서 등을 맞게 진행한다면 좀더 효율적으로 게임을 진행할 수 있다는 등의 요소가 있는 것과 같이 말입니다.

■유저들은 전혀 새로운 이러한 게임에 대해 어떻게 반응할 것이라고 보십니까?

· **스즈키**: 어느 정도는 예측하고 있습니다. 처음에는 이런 저런 말들이 많겠죠. 끝까지 클리어하지 않으면 안된다는 부담감 때문에 불평도 많을 것이라고 생각하지만, 자기 나름대로 셴무를 즐기는 법을 생각하게 된다면 역시 재미있게 플레이할 수 있을겁니다.

■QTE와 같은 액션 부분의 난이도 조절은 어떻습니까?

· **스즈키**: 이 게임은 기본적으로 머리를 쓰는 게임입니다. 타이밍 등의 정확성을 요구하는 것은 약간 문제가 있다는 생각이 들어서 가능하면 그 쪽으로는 신경 쓰지 않아도 되도록 만들었습니다. 버튼의 경우는 어느 정도 랜덤한 요소를 주어서 쉽게 질리지는 않도록 했구요. 물론 액션적인 면도 많이 남겨놓기는 했습니다만, 버추어파이터 정도의 액션성을 보여주는 것은 아니죠.


▲ 3년간의 제작을 마치고 홀가분한 표정을 지어 보이는 스즈키씨

■셴무 시리즈가 아닌 다른 게임 시리즈에서도 이러한 스타일을 시도할 생각이 있으신지요?

· **스즈키**: 셴무에서 하고 싶은 것은 모두 해 보고 있습니다. 어찌어찌해서 1장에 넣지 못했던 것, 1장 속에서 찾은 것들을 2장에서 키워낸다는 느낌이라고나 할까요? 이미 2장도 어느 정도 포맷이 결정되어 있기는 하지만 말입니다.

■발매일만 손꼽아 기다리는 유저들에게 한마디 부탁드립니다.

· **스즈키**: 발매가 계속 늦어진 데 대해서 사과 말씀드립니다. 일단 즐겨보십시오. 여러분이 기다리신 그 시간만큼 더욱 더 열심히 만들었으니까요.

2000년 드림캐스트의 전략타이틀

물론 드림캐스트의 기대작들이라면 소개되는 것 이외에도 많겠지만, 일단 가장 기대를 모으고 있고 어느 정도의 정보도 공개되어 있는 타이틀들을 중심으로 골라보았다.



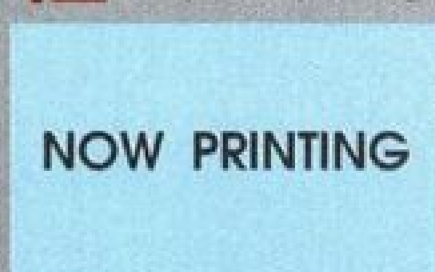
바이오 하자드 코드: 베로니카

2000년 2월 발매 예정작. 이 정도의 대형 소프트라면 절대 라인업에서 빼 놓을 수 없다.



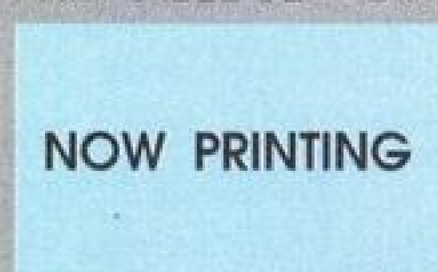
슈퍼로봇대전α

발매일 미정. 특정 서드파티가 아니면 만들 수 없는 게임은 하드웨어에 있어서 의외로 중요하다.



그랜디아 II

발매일 미정. 인기 롤플레잉의 속편치고는 지나치게 정보가 적은 감도 없지 않지만, 개발은 상당한 수준으로 진척되어 있다는 소식.



SNK 대 캡콤

발매일 미정. 현재는 이미지용 스크린샷만 공개되어 있는 상태지만, 내년 대형 아케이드 게임쇼에서는 볼 수 있을 것이다.



사쿠라대전 3

2000년 가을 예정. 세가의 얼굴이라고 해도 좋을 사쿠라의 신작. 어떻게 보면 가장 무게를 실어야할 타이틀이 아닐까 한다.

드림캐스트의 도전이 성공할 때
세가가 변하고 게임이 변한다!

게임은 2차원에서 3차원으로 진화했다. 그 다음은 4차원일까? 시간과 공간을 초월한 4차원의 개념, 다시 말하자면 이것은 네트워크 게임과도 일맥상통하는 개념이라고도 할 수 있을 것이다. 세가 새턴 시절부터 계속 이야기한 「차세대 게임기」라는 단어, 어쩌면 진정한 차세대 게임이란 바로 네트워크 게임인 것이다. 2000년이야말로 네트워크 게임의 원년이 될 것이고 가정용 게임기로는 처음으로 네트워크 환경을 기본적으로 지원하는 드림캐스트의 성공 여부에 따라서 네트워크 게임기의 역사는 다시 쓰여지게 될 것이다.

엄청난 스펙으로 보여줄 수 있는 뛰어난 그래픽과 함께 네트워크 환경에 대한 지원이 드림캐스트의 특징. 2000년의 게임을 보여주려는 드림캐스트의 도전에 주목해보자.


▲ 기대를 모으고 있는 온라인 게임 「판타지스타 온라인」

이 기사는 일본 전격왕 2000년 1월호 기사를 번역 게재한 것입니다.

와프와 세가의 만남?

2000년 지구상에서 게임을 만든다는 의미?

지난 12월 11일 동경 카사이(葛西)에 있는 GAMES 마야(게임샵)에서는 세가의 '미즈구치 테츠야'와 와프의 '이이노 겐지'의 공개 대담이 있었다. 각각 「스페이스 패널5」와 「D의 식탁2」라는 최신 타이틀을 손에 들고 나타난 두 사람은 자신들의 작품에 대한 생각과 앞으로의 게임업계의 전망 등에 대해 뜨거운 토론을 벌였다. 이날 대담은 저녁 7시부터~9시까지로 잡혀있었지만 계속되는 게이머들의 질문과 다양한 이벤트로 늦은 밤 11시가 되어서야 마무리되었다. 과연 그 현장에서는 어떤 말들이 오고 갔는지? 게임파워의 지면을 통해 조금이나마 그 열기를 맛볼 수 있기를 바란다.

<글: 구언정(일본 특파원)>

D의 식탁 2



와프의 최신작. 이이노 겐지가 시나리오, 음악, 감독, 프로듀서를 담당. 와프의 출세작 「D의 식탁」(3DO, SS, PS)과는 스토리상 아무런 관련이 없다. 단 '와프의 대표작'은 「D의 식탁」이기에 당연 그 이름값을 고려 「D의 식탁 2」라는 타이틀명을 붙였다고. 오프닝 외에는 전편(全篇)이 리얼타임 3D 그래픽으로 처리되는 대작이다. 제작자인 이이노 겐지는 이 게임 속에 21세기를 담기 위해 노력했다고 말한다.
12월 23일 발매(발매중)



스페이스 채널 5



세가 9 소프트 연구 개발부의 최신작. 이 작품은 '스페이스 채널 5'의 신인 리포터 '우라라'가 외계인 침략자 모로 성인에게 댄스로 대항하며 지구를 구한다는 내용의 게임이다. 팝, 섹시함이 강조되며 다소 어무아게 해피엔딩으로 끝나는 게임. 게임계에 불고 있는 '댄스'를 소재로 한 게임이면서도 타 댄싱게임과는 다르게 플레이어에게 뭔가 묘한 감상을 주는 의미있는(?) 게임이다.
12월 16일 발매(발매중).

대담자 프로필

■이이노 겐지(飯野賢治)



1970년 5월 5일 생 (29세)
주) 와프 대표

대표작 D의 식탁(3DO, SS)
에너미 제로 (SS)
리얼사운드 -바람의 리글렛- (SS, DC)

■미즈구치 테츠야(水口哲也)



1965년 5월22일 생(34세)
주) 세가 엔터프라이즈 소프트 9 연구소 부장

대표작 세가랠리 챔피언십(AC)
세가랠리 챔피언십(SS)
MANX TT(AC)

※ 둘은 5년이라는 나이차가 있지만 아주 절친한 사이로 알려져 있다.

MERRY CHRISTMAS & HAPPY NEW YEAR!

·미즈구치(水口): 이제 조금만 있으면 2000년입니다. 왠지 2000년이 되는 순간, 눈을 뜨면 모든 게 확 바뀔 거라는 생각이 들었었는데…

·이이노 겐지(飯野賢治): 아마도 모든 사람들이 자신도 모르게 그런 생각을 하고 있을 겁니다. 2000년에 대한 느낌이란 사실상 달력에 의해서 느껴지는 일일 뿐이지만…. 그러나 그날을 인식하는 것 자체가 중요하다고 생각합니다. 우리가 얻을 수 있는 것이 있다면 잘 이용하고 진심으로 축하해 주는 것이 좋겠지요.

·미즈구치(水口): 축하? 아 그러고 보니, 23일 「D의 식탁 2」(이하 「D2」)가 드디어 모습을 드러냈군요. 축하합니다.

게임 설계 = 쾌감

·이이노 겐지(飯野賢治): 감사합니다. 그런데 「스페이스 채널5」(이하「채널5」)는 어떻습니까?

·미즈구치(水口): 괜찮습니다. 다른 분들이 괜찮다고 생각해 주시겠지요(웃음). 「D2」와는 즐기는 방법이 틀리니까. 몇 가지 새로운걸 시도해 봤습니다. 어쨌든 결과는 하늘에게 맡길 수 밖에요….

·이이노 겐지(飯野賢治): 어? 뭐 특별한 게 있었던가요?

·미즈구치(水口): 자, 여러분! 1분간 기도합시다(웃음)

·이이노 겐지(飯野賢治): 「스페이스 채널 5」는 약간 이색적인 작품이라고 들었습니다만?

·미즈구치(水口): 사실 기본적 컨셉은 같지만 여러 가지 테마를 표현하는데 노력했습니다. 결론은 진정한 즐거움을 주고 싶은 거지요. 아무도 시도해 보지 않은 것을 시도했습니다. 새로운 시스템의 게임을 만들면서 형용하기 어려운 '산고의 고통같은 즐거움(?)'을 느껴보고 싶었습니다.

·이이노 겐지(飯野賢治): 그러고 보니 게임분야에는 제작관련 용어가 부족합니다. 영화라면 '여기서 PAN(패닝:스피커 음향의 위치를 느낄 수 있도록 음량의 좌우비를 조절하는 것)해서, 음악 페이드 인 해가면서, 어느 집에서 멈춘 뒤 줌 인' 등등 여러 가지 용어가 사용되지만 게임에선 '버튼을 누르면 몇 프레임 뒤에 반응하도록 만들어'라는 식이죠. 이해하기도 어렵고….

게임이란 유일무이한 것!

·이이노 겐지(飯野賢治): 미안한 소리지만 솔직히 「채널 5」는 어색한 감이 없지않아 있는데…





· **미즈구치(水口)**: 어색하다구요?

· **이이노 겐지(飯野賢治)**: 처음에는 그냥 떠도는 소문이라고만 생각했습니다. 근데 화면이 공개된 후 좀 놀랬습니다. 화면에 업이라든가 레프트 등(소리 이외의 지시, 예를 들어 화살표 등)의 표시가 전혀 나오지 않다는 것을 보고….

· **미즈구치(水口)**: 처음에는 시도했었습니다. 화면에 여러 가지 것을 표시해 보았지만 되려 재미나 흥미가 반감되더군요.

· **이이노 겐지(飯野賢治)**: 그래서 빼버린 것입니까? 유저들은 그 부분이 매끄럽지 않다고 판단했던 것 같습니다. 예를 들어 「D2」가 다른 유명한 메이커에서 나온다면 자막이 들어갔겠죠. (자막이 있으면) 잡지 등에 화면이 소개될 때 어딘가 모르게 재미있을 것처럼 보이니까.

· **미즈구치(水口)**: 그건 그렇군요.

· **이이노 겐지(飯野賢治)**: 그러한 마케팅적인 관점에서 보면, 물론 어느 쪽이 좋다는 것은 아니지만 「채널5」도 ↑←→←등의 화살표가 나온다면 더 재미있게 보이지 않을까요? 잡지상의 화면에서는 실제로 느낄 수 있는 재미가 표현되지 않기 때문에 '화살표를 뺀 것은 판단 미스'라고 생각하는 것일 겁니다.

· **미즈구치(水口)**: '정확한 판단'이었다고 이 자리를 빌어 말씀드립니다.

· **이이노 겐지(飯野賢治)**: 저 역시 좀 이상한 건 아닌가 하고 생각했었습니다. 진심으로 걱정도 했었구요.

· **미즈구치(水口)**: 저 역시 D2를 그렇게 생각합니다만(웃음).

· **이이노 겐지(飯野賢治)**: 비판을 해 주는 친구를 가진 것은 정말 기쁜 일이죠. 유일무이한 것을 만드는 사람이야말로 대단하다고 생각합니다. 다른 사람은 절대로 만들 수 없는 게임. 작가성이 보이는 게임은 의외로 적잖습니까? 메시지라든가 스토리는 그렇다 치더라도 게임 그 자체에서 독특함이 보이는…. 그런 의미에서 미즈구치씨와 저는….

· **미즈구치(水口)**: 뭐 갖고 싶은 거라도?(웃음).

· **이이노 겐지(飯野賢治)**: 올리브 오일로 부탁합니다. 다 떨어져서….

사실 이런 독특한 타이틀을 계속 만들고 있으면 성격을 비롯해 자신의 어딘가가 강해지고 있다는 느낌이 들지 않습니까? 힘이야 들지만 저 역시 앞으로 4~5년 동안은 열심히 해 볼 작정입니다.

· **미즈구치(水口)**: 저도 노력하고 있는 중입니다. 그곳에 행복이 있지 않을까 하는 생각도 해 봅니다. 분명 살아가며 느낄 수 있는 보다 큰 즐거움이 있을 거라고 믿습니다.

· **이이노 겐지(飯野賢治)**: 게임이라는 의식 자체도 변화되고 있지 않습니까? 우리들 역시 아직은 젊으니까 보다 더 기발한 아이디어를 만들 가능성이 있다고 생각합니다.

· **미즈구치(水口)**: 그렇죠. 「스페이스 채널 5」만 해도 5 년 전에는 절대로 만들 수 없었을 거라고 생각합니다. 하지만, 미지의 게임을 만드는 것은 점보 비행기를 착륙시키는 것과 비슷한 것 같습니다.

· **이이노 겐지(飯野賢治)**: 예? 무슨 의미죠?

· **미즈구치(水口)**: 저도 착륙시켜보지 못해서 잘 모르겠지만 아마도 「에어포스 75」같은 느낌 아닐까 싶네요. 아마추어 조종사가 조종간을 잡고 있기 때문에 한꺼번에 많은 것을 할 수가 없으니 하나를 지시하고 또 하나를 생각하고 또 지시하는…. 다시 말해 한 단계를 생각하고 한 단계를 진행하고… 또 다음 단계를 생각하고….

· **이이노 겐지(飯野賢治)**: 그런식이라면 홋카이도 공항에 가려던 비행기가 택도 없이 멀리 가버리고 말겠군요. 속도 조절을 하지 못해 캐나다 근방에서 헤맨다든가….

· **미즈구치(水口)**: 아 그래서 D2의 발매가 1년이나 연장되었을지도 모르겠군요. 이이노씨가 자기도 모르게 본심을 밝힌 셈이군요

이이노 겐지(飯野賢治) : 본심이라…. 사실 드림캐스트를 처음 홍보할 때 저희 타이틀이 들어있었습니다. 그래서 우리 게임을 세가측에서 얼마나 중요하게 여기고 있는지 느꼈습니다. 하지만 그보다는 우리들의 인생이 좀더 중요하다고 생각했습니다. 처음 「D2」의 기획은 눈 속의 산에서 싸움을 하고, 수수께끼가 있어, 산을 내려가는 중에 뭔가를 깨닫게 되는 게임이었고, 디스크도 한 장이었습니다. 그것을 근거로 본격적인 게임을 만들려고 생각했었지만, 훗날 돌이켜 볼 때 상당히 부끄러운 작품이 될 것이라는 생각이 들었습니다. 그런 실수를 용납한다면 앞으로 두 번 다시 좋은 것을 만들 수 없을 것 같았습니다. 그렇게 보낸 시간이 1년입니다.



· **미즈구치(水口)**: 우리 「D 2」나 해볼까요. 전 「D의 식탁」을 상당히 좋아하거든요.

· **이이노 겐지(飯野賢治)**: 저도 「버추어 파이터」를 대단히 좋아합니다(웃음).

· **미즈구치(水口)**: 이이노 겐지의 혼이 들어있다는 느낌이 듭니다.

· **이이노 겐지(飯野賢治)**: 가장 알기쉬운 이이노의 팜플렛이거든요.

· **미즈구치(水口)**: 뭔가를 보여주기 위해 들려주기 위해 10시간이나 플레이해야 합니까?

· **이이노 겐지(飯野賢治)**: 15시간. 이것도 짧게 잡은 겁니다. 얼마나 노력했다구요. 하지만 이제 「D2」같은 것은 당분간 만들지 않을 생각입니다. 이젠 됐다고 봐요. 말하고 싶은 것도 말했고, 마지막까지 플레이해 보면 아실 테지만, 그 이상 만들 수 없었습니다. 그만큼, 「D2」는 최선을 다해 만들었다는 겁니다. 한 곡을 넣었다는 느낌입니다.

「10人×2年〉20人×1年」?

· **미즈구치(水口)**: 와프가 지금 몇명이지요?

이이노 겐지(飯野賢治) : 30명 정도입니다. 영업까지 전부 합해서….

· **미즈구치(水口)**: 몇 명이었으면 좋겠습니까?

· **이이노 겐지(飯野賢治)**: 20명 정도?

· **미즈구치(水口)**: 프로젝트 1개에 말이죠?

· **이이노 겐지(飯野賢治)**: 예 하지만 이미 무리입니다. 저의 능력을 넘어서고 있지요. 의사소통을 하지 못하는 사람도 있고, 오해도 발생하고, 사실 저의 관리 가능 범위는 7~8명 정도입니다.

· **미즈구치(水口)**: 그건 저도 동감입니다. 1개의 프로젝트가 20명을 넘으면 손실이 상당히 증가하거든요. 조직 자체도 50명이 한계인 듯합니다. 20명으로 일년 걸리는 거랑, 10명으로 2년 걸리는 것, 인원수와 기한으로 따지면 같지만 10명인 쪽이 결국 좋은 것을 만들어 냅니다. 처음부터 인원이 많이 필요한 것도 아니고, 성원들의 기분도 맞춰줘야 하죠. 그것을 유지해 나가는 것은 참 어려운 일입니다.

이제부터 시작이다

· **미즈구치(水口)**: 1999년의 마지막날에는 아프리카의 넓은 들판에서 해돋이를 본다든지 등 이런저런 것들을 해야지 하고 생각했었는데…. 결국 아무 것도 하지 못하겠군요. 아무튼 2000년은 좀더 좋은 해가 됐으면 합니다.

· **이이노 겐지(飯野賢治)**: 저는 2000년부터는 아주 틀린 것을 만들 겁니다. 만들고 싶은 것이 하나 생겼거든요. 이번처럼 '만들고 싶다'는 욕구를 강하게 느낀 것은 처음입니다. '그걸 게임으로 만들면 정말 멋질거야'라는 느낌이죠. 구체적인 것은 작업을 해 나가면서야 알 수 있을 겁니다.

· **미즈구치(水口)**: 현재 게임을 만들고 있는 사람들이라고 해봐야 그들의 경험 역시 채 10년도 되지 않는 것이잖아요? 게임을 만드는 사람의 경험이나 연륜이 배어있지 않으면, 게임의 재미가 줄어든다고 생각합니다. 저는 좀 낙관적인 편인지 지금보다는 50살이 되었을 때 보다 재미있는 게임을 만들 수 있을 거라 생각하곤 합니다. 앞으로도 기대해주세요.

레이싱 게임 특집

영광의 레이서

글 : 김상근(하이텔 Racer 소모임 시샵)



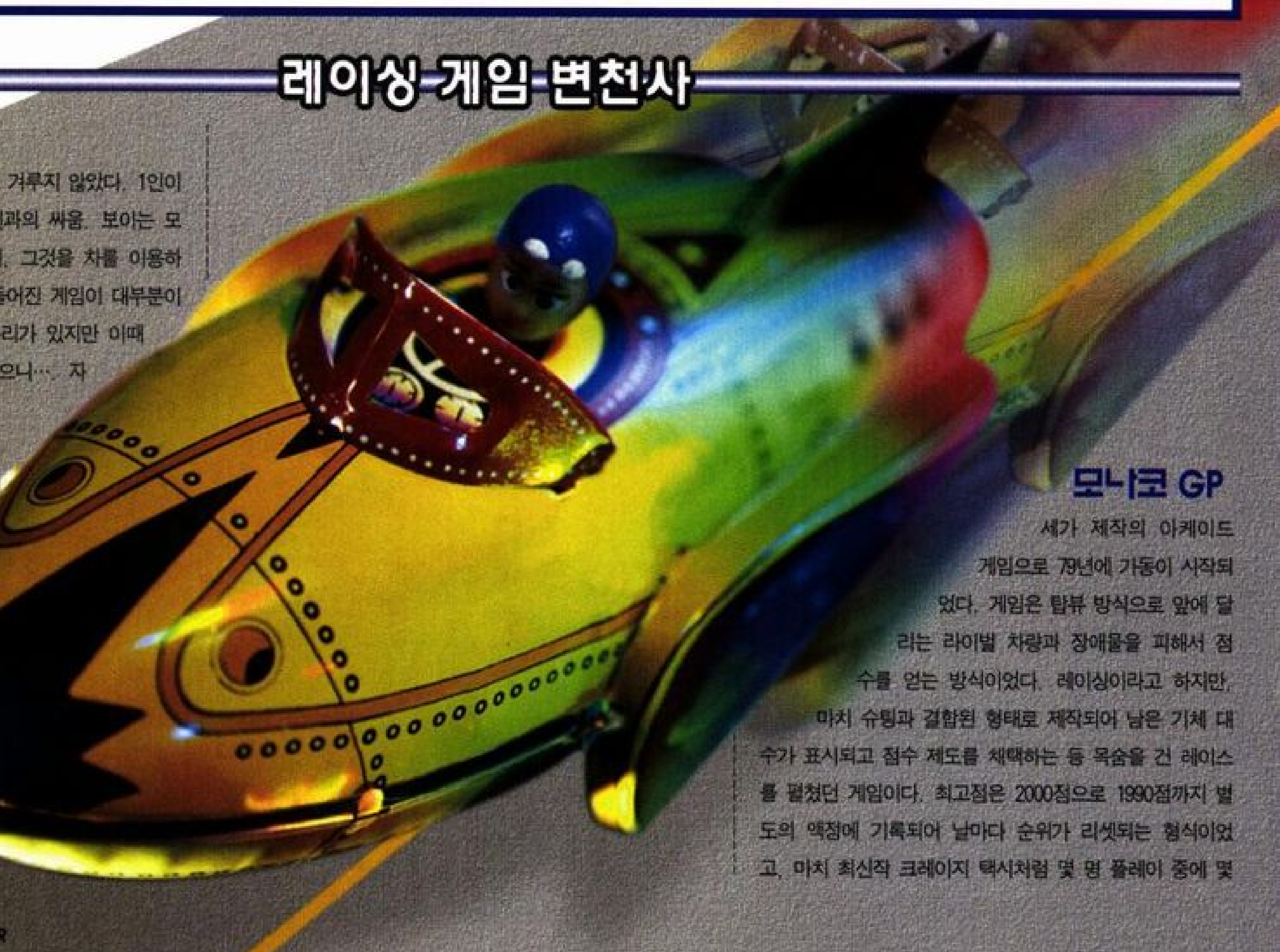
레이싱 게임이란?

제작사에서 장르를 레이스라고 표시한 게임이라고 간단히 생각해 버리면 좋겠지만, 넓은 범위로 생각하여 출발점과 도착점이 있고 그 구간을 주파한 기록으로 겨루는 게임이라고 마음대로 생각하기로 하겠다. 하지만 이렇게 말하면 두다리나 네다리로 달려 겨루는 게임도 레이싱이고 온갖 탈 것을 이용하는 것도 레이싱 게임이 되어버려 다루기 괴로워지므로 이 글에서는 단지 자동차(CAR, 구루마)를 이용하는 게임으로 한정하여 다루겠다. 혹 다른 것이 나오더라도 어쩔 수는 없다지만.



▲ 축생마저 다룰 수는 없다

레이싱 게임 변천사



탑뷰방식

초기의 레이싱 게임들은 기록으로 겨루지 않았다. 1인이 CPU와 겨루는 그 형태는 마치 자신과의 싸움. 보이는 모든 것은 위험요소이자 방해요소이며, 그것을 차를 이용하여 빠져나간다는 컨셉을 가지고 만들어진 게임이 대부분이었다. 진정한 레이스라 하기에는 무리가 있지만 이때부터 꿈을 키우던 레이서들이 있었으니…. 자동차 게임이라 해두자.



▲ 슈팅의 변형이라 생각되는 구성. 사진은 모나코 GP

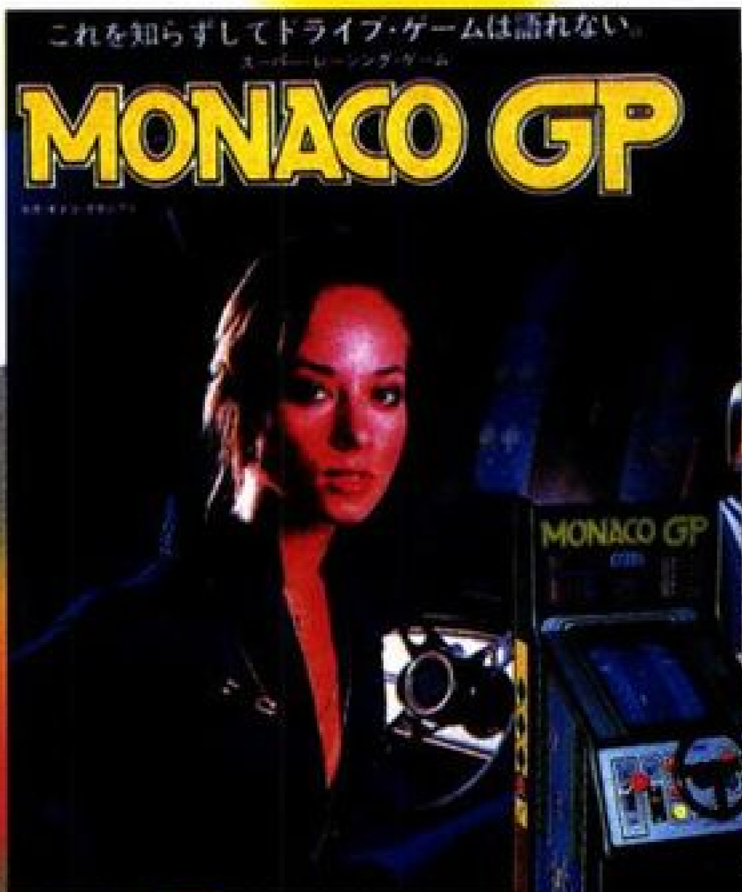
모나코 GP

세가 제작의 아케이드 게임으로 79년에 가동이 시작되었다. 게임은 탑뷰 방식으로 앞에 달리는 라이벌 차량과 장애물을 피해서 점수를 얻는 방식이었다. 레이싱이라고 하지만, 마치 슈팅과 결합된 형태로 제작되어 남은 기체 대수가 표시되고 점수 제도를 채택하는 등 목숨을 건 레이스를 펼쳤던 게임이다. 최고점은 2000점으로 1990점까지 별도의 액정에 기록되어 날마다 순위가 리셋되는 형식이었고, 마치 최신작 크레이지 택시처럼 몇 명 플레이 중에 몇



▲ 이것이 순위 경쟁

위라는 식으로 표시되었다. 서서 핸들을 잡고 기어가 아래위로만 움직인다는 점도 재미있다. 1년뒤에 프로 모나코 GP라는 업그레이드 버전과 10년 뒤인 89년에 슈퍼 모나코 GP라는 리어뷰 형식의 후속작을 만들었고, 메가드라이브로의 이식도 이루어졌다.



▲ 잘르는 슈퍼 레이싱 게임. 오필은 금발의 미녀



▶ 서서 하는 버전으로 크레이지 택시를 연상시킨다

랠리X

남코 제작으로, 일명 '방구차'로 통하는 게임. 역시나 기록을 겨루기보다는 팩맨에서 조금 발전된 형태라고 보여진다. 추적 차량들과 장애물을 피해가며 우측의 카 네비게이션 시스템이 이끄는 곳으로 깃발을 찾아 점수를 올리는 게임. 상대를 공격하는 방법이 뒤쪽에 나오는 배기 가스라서 방구차라는 이름이 붙었다. 역시 오락실 주인 아저씨의 센스는 훌륭하다고 말할 수밖에.



▲ 방구를 제압하는지, 랠리X를 제압한다. 우측의 위성(?)을 이용한 카 네비게이션 시스템이 인상적



▲ 추적자와 충돌하면 BANG! 이것이 별칭의 원인일지도

로드파이터

코나미 제작으로, 85년에 아케이드용으로 제작되었다. 그 당시 MSX, 패미콤, 세가마크3 등 가정용으로의 이식도 활발히 되어서 인기를 끌었던 작품. 요즘 한짝을 보아도 쉽게 구경할 수 있다. 역시나 탑뷰 방식의 2D게임으로, 제비우스의 중간색 사용에 영향을 받은 듯한 배경 구성을 보여준다. 일정한 패턴으로 등장하는 적(라이벌이라고 하기에는 무리가 있다)을 피하며 목적지까지 가는 방식으로, 항상 같은 곳에서 등장하는 녹색 차량, 옆으로 지나가면 도플러 효과를 재현한 소리를 내는 푸른 차량, 플레이어의 움직임에 따라 반응하는 핑크 차량 등의 고정 캐릭터가 플레이어를 방해한다. 그 외에 3스테이지부터 등장하여 한번의 크레쉬로 플레이어를 폭발하게 하는 트레일러와 플레이어를 슬라이드에 빠지게 만드는 바닥의 기름 등 여러가지 요소가 있다. 또한 시스템 상으로, 제한시간이라는 요소 대신에 달릴수록 연료가 소모되게 된다는 개념을 도입하여 스테이지 도중에 나오는 보너스를 습득하여 기름을 늘려가며 진행해야 한다.

적에게 부딪쳤을 때 바로 폭발하지 않고, 자세를 바로 잡고 다시 달릴 수 있다는 점이 좀더 복잡한 구성의 레이스에 근접하고 있음을 알 수 있다. 슬립 후에 그립을 바로 찾는 방법으로는, 당시로서는 놀랍게도 카운터 스테어를 응용한 방법을 사용하고 있다. 미끄러지는 반대방향으로 방향키를 누르는 것이 아니라, 미끄러지는 방향과 상관없이 차의 머리가 향하는 방향의 반대방향으로 방향버튼을 눌러주는 것이다. 게다가 슬립상태에서 가만히 두게되면 스핀하게 되는 등 여러모로 신경 써서 만든 것임을 알 수 있다. 이 게임의 비기로는, 노 미스로 스테이지를 클리어하면 슈퍼맨이 지나가며 보너스 점수를 주거나, 가정용의 경우에는 슬립한 상태에서만 2P의 컨트롤러로도 조작이 가능한 것 등이 있다.



◀ 이 상태에서 놀랍게도 좌측으로 방향버튼을 눌러줘야 그립을 찾는다

▲ 좌측으로 슬립되지만 차의 바퀴는 우측을 향하고 있다

슈퍼 오프로드

양게의 일종으로, 스크롤되지 않는 화면에서 손톱만한 픽업 카를 조정하여 코스를 도는 게임이다. 이긴 상금으로 튜닝을 하고, 니트로(NITRO)를 구입하여, 다음 경기에는 더욱 더 강력한 힘으로 승리하는 자본주의 바탕의 게임이라 하겠다. 니트로를 사용하면 아무도 따라올 수 없는 절대적인 가속력을 가지게 되는 것은, 슈퍼맨을 탄생시킨 양키들 만이 생각할 수 있는 일. 이후로도 서양풍 게임의 영향을 받은 레이스에서는 니트로는 기본이고, 퀵 턴(다이하드 트릴로지), 2륜주행(크루징 월드), 로켓 스타트(데이토나 USA), 리미트 컷(크레이지 택시) 등등의 수많은 사도의 기술이 생기는 기현상이 일어나기도 한다. 후에 PC라는 초고가 게임기로 이식이 되어 많은 인기를 끌었으며, 메사이어의 모터로드MC의 모토가 된다. 랩타임이 측정되고 역주하는 코스도 있어, 한정적이라는 느낌에서 많이 탈피하였다. 충돌시 물리력 계산이나, 지형의 특성, 차량의 다양한 애니메이션 등은 서양풍 게임의 특성을 그대로 보여주고 있으며, 시간이 흘러도 즐겁게 즐길 수 있는 것은 대전의 요소가 가미되었기 때문이라 생각한다.



▲ 남자의 냄새가 난다

◀ 레이서는 프로, 돈을 벌어야 한다

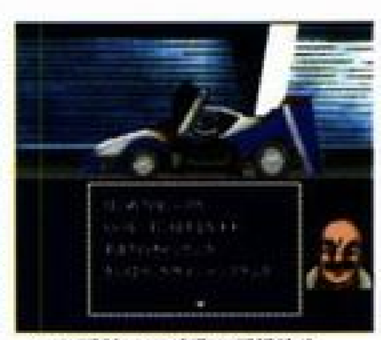
신세기 사이버 포뮬러

반다이와 함께 캐릭터게임의 대부 타카라가 SFC에 이르러 레이싱 게임에도 캐릭터 게임을 탄생시키기에 이르른다. 이것이 이 게임의 의의. 원작에 충실하여, 오프닝 멘트까지 재현하였으며, 스토리에 나오는 레이싱 순서대로 서킷을 주행한다. 조작계는 액셀과 브레이크, 좌우 호버링, 그리고 기대를 끌었던 부스터. 하지만 이 부스터가 24초 한정이 아니라 파워 게이지에 의존해서 원작의 팬들을 실망시켰다. 파워를 다 쓰면 리타이어되는 시스템. 게임 자체로는 역시 갖출 것은 다 있다지만, 어딘가 허전한 게임. 캐릭터 게임의 표본이다(물론 PS판의 어드벤처식 레이싱보다는…). 고무공처럼 튀어 다니는 아스라다가 인상적.



▲ 컴퓨터에 의한 네비게이션 시스템을 이용한…(물론 본 게임에는 나오지 않는다)


▲ 부스터의 부실한 재현


▲ TV판의 스토리대로 진행하여

리어뷰의 시작

리어뷰란?

하드웨어가 발전되면서, 다중 스크롤이 가능해져 리어뷰를 2D로 재현하는 것이 가능해졌다(닭과 달걀의 관계와도 같기에 순서는 필요에 의해 기술이 발전했다고도 할 수 있다). 이 때부터 현재 주종을 이루는 3D 레이싱의 기본 형태가 확립되기 시작하였다.

아웃 런

세가에서 「행온」 이후 86년에 아케이드 체감형 머신으로 만든 게임으로, V.G.M(비디오 게임 뮤직)이라는 시스템을 사용하여 게임 시작 전에 배경 음악을 지정하여 들을 수 있게 되었다(하지만 국내 수입버전에서는 '아파트'가 흘러나오는 기이한 현상이. 원인은 음악이 카세트 테이프에서 나온다는 점에 있었다). 2D의 다중 스크롤을 사용하여 오르막과 내리막 커브를 효현하여 마치 3D같은 느낌을 재현했으며, HIGH, LOW의 2단이기는 하지만 트랜스미션도 재현되어있다. 코스는 분기의 방법을 사용하여 플레이어가 선택할 수 있게 되었지만, 여전히 라이벌보다는 방해차량만 존재하고, 이렇다할 라이벌이 나오지 않는다. 하지만 이후에 세가의 파워 드리프트에서는 8명의 독특한 캐릭터가 서로 레이스를 펼칠 수 있게 발전되었다. 자사의 가정용 게임기로 이식이 되기도 하였고, 후속작으로는 89년 터보 아웃 런과 통신 대전이 가능한 아웃 러너즈가 93년에 나오기도 하였다. 최근 나오미로 또 다른 후속작 제작중이라는 루머가 돌기도 하는데…. 아케이드 버전의 코인 인서트음이 버추어 파이터와 같다는 점도 흥미사항.



▶ 통신 대전 가능



▲ V.G.M 선택. 음악과 함께 달릴 수 있다



▲ 코스 분기로 다양한 선택권 제공

에프-제로

슈퍼패미컴과 동시 발매된 닌텐도의 레이싱 게임으로, 제목의 의미는 F-0 즉, F-1보다도 하이 클래스의 레이스라는 의미이다. 제목에 걸맞게 SFC의 회전, 확대, 축소, 다중 스크롤을 효과적으로 활용하여 스피드감을 잘 나타내었다. 바퀴가 달리지 않은 호버물(?)이라지만, 하드웨어와 동시 발매 레이싱 게임이라는 것에 의의를 가진다. 이때부터 게임기 제작사는 새로운 하드웨어의 성능을 알리기 위해서 화려한 그래픽 속에서 속도감을 느낄 수 있는 레이싱 게임을 동시 발매 소프트로 사용하기 시작하였다고 말할 수 있다. 게임에서는 800Km/h를 넘나드는 속도감과, 초현실적인 코스를 맛볼 수 있다. 근래에는 N64로 후속작품인 F-ZERO 64가 나온 바 있다.



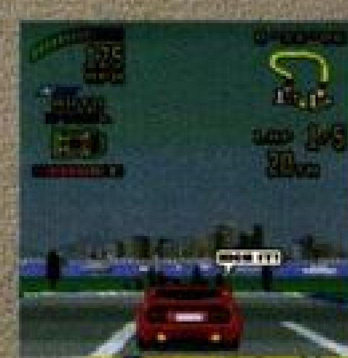
▲ 초 현실의 세계 800Km/h를 넘나든다

▼ 다분히 양키적인 디자인



탑 기어

그나마 없던 SFC의 레이싱 게임 중 그다지 빛을 발하지 못한 게임이다. 주목할 점은 켐코 제작이라는 점이다. 이 제작사는 레이싱에 대한 미련을 버리지 못한 결과, 후에 N64용으로 탑기어 렐리, 탑기어 오버드라이브 등의 역작을 탄생시키기에 이르른다. 게임의 특징이라면, 전 세계를 망라하는 그랑프리와, 알 수 없는 차종이지만 다양한 셋팅이 가능하다는 점. 그리고 부스터와 4단기어를 사용하고 차에서 말풍선이 나와 말을 하는 것, 차량 부위별 데미지 표시 등이 있겠다. 자매품(?)으로는 탑 레이서가 있다.



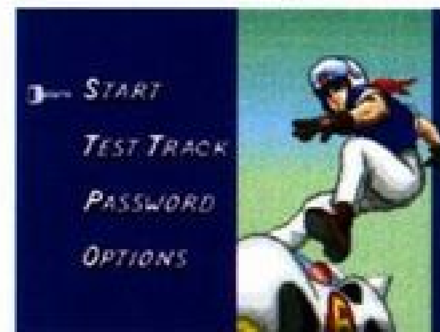
▲ 말풍선이 나온다



▲ SFC에서 스피드감을 느낄 수 있다. 2인 대전 화면

마하 고고

동명의 애니메이션을 배경으로 만든 레이싱 게임으로, 국내에는 '달려라 번개호'로 방영된 바 있는 이 게임은, 양키 버전으로 제작되어 '스피드 레이서'라는 이름을 달고 SFC로 발매되었다. SFC의 사이버 포뮤러와 함께 레이싱 게임도 캐릭터 게임이 될 수 있다는 것을 알린 시초라 할 수 있다. 번개호(?)의 다양한 무기들은 어디로 사라지고, 차의 특기는 단지 점프뿐. 그다지 목적 없이 단지 클리어 시에는 주인공의 비주얼이 흐를 뿐이다. 나중에는 PS용으로 조금 더 훌륭하게 제작되기도 한다. 적이 등장하나 만큼 데미지 게이지가 있고, 이것에 주의하며 레이스를 펼치는 형식이다.



▲ 뭔가 느껴지는 그림은 역시 캐릭터 게임의 장점



▲ 점프! 그것뿐이다

쿼터뷰

위에서 보거나 뒤에서 보는 것이 아닌, 비스듬하게 보는 것. 2D에서 3D로 넘어가는 중간 과정에 꾸준히 제작되던 방법으로, 네오지오의 네오 드리프트 아웃이라던가, 슈퍼패미컴의 록큰롤 레이싱, 전일본 GT 등에서 사용되었다.

네오 드리프트 아웃

라이센스 되지 않은 명랠리카들이 등장한다. 직선 코스에서는 카메라가 멀어지고, 커브나 점프시에는 화면이 확대되며 시점이 가까워지는 등의 연출이 일품. 그리고 랠리만의 4륜드리프트의 미끄러지는 감각과 카운터 스테어의 느낌이 단순하면서도 재미를 느낄 수 있게 만들어져있다. 랠리답게 화면에 네비게이션이 마크로 표시되는 것도 특징. 하지만 네비게이터가 지시하는 코스를 벗어나 숏 컷을 노릴 수 있는 것도 이 게임의 장점이다. 이것은 시간과의 싸움인 랠리답게 코스 레코드도 기록되는 것이 있다. 후에 PC엔진으로 이식설이 있었지만 실현되지는 않았다. '트래쉬 랠리'와 '오버 탑'과 같이 명맥을 이어가는 게임들이 제작된 바 있다. 이후에 SFC의 레이싱 게임에 대한 열정은 3D로 이어지지만 큰 호응을 얻지는 못하고 있다.



▲ 숏 컷이라지만, 더욱 어려운 코스가 나오는 것이 매력적



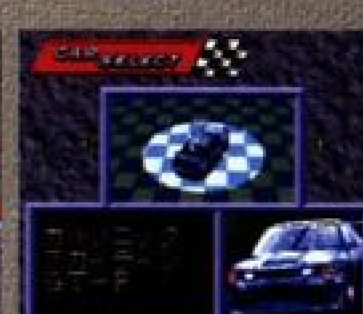
▲ F350, 절대 실명은 나오지 않는다

HYPER BATTLE GAME 전일본 GT 선수권

카네코라는 제작사의 95년 작품으로, 반프레스토에서 발매되었다. 이 게임의 특징이라면, 전일본 GT 선수권회와 계약을 하여 팀이나 차량을 실명으로 사용하였다는 점이랄. 처음에 각 팀에 들어가기 위해서는 팀별 난이도가 다른 테스트를 거쳐야 하고, 입단한 후에는 다양한 세팅과 GT레이스를 펼칠 수 있다. 네오 드리프트 아웃의 영향을 절대적으로 많이 받은 게임으로, 날씨의 표현과 지면 상태에 따른 움직임의 표현이 훌륭하다. 다만, 그림으로 일관하는 GT 레이스에서 네오 드리프트 아웃과 같은 조작감으로 달리려니 어색할 따름이다. 확대 축소가 없는 것도 흠. 하지만 의외의 작품임에는 틀림없다.



▲ 실존하는 GT팀에 입단한다



▲ 스카이라인 GTR

3D 레이싱의 시대

89년 남코의 '위닝 런'을 시초로 점점 발전되어 최근에는 레이싱 게임 하면 3D가 떠오를 정도로 발전되었다. PS와 SS부터 레이싱 게임은 신기종과 함께 발매되어 하드웨어의 스펙을 널리 알리는 장르 중 하나로 자리잡게 되었다.

버추어 레이싱


▲ 아케이드 체감 머신. 특허 받은 기술을 사용하고 있다

세가 최초의 3D 레이싱 게임. 3D게임에서, 시점 버튼으로 드라이버 시점으로 바뀌는 것에 대한 특허를 세가에게 안겨준 게임으로도 유명하다. 92년 모델1을 사용하여 아케이드 판으로 제작된 뒤, 메가드라이브로 SVP(세가 버추어 프로세서)를 사용하여 이식되었다. 후에 스톡카, 프로토타입카와 몇개의 코스가 추가되어 SUPER 32X로 '버 어 레이싱 디럭스'가 제작되었고, 새턴 발매 후에는 '버추어 레이싱 세가 새턴'이라는 타이틀로 지금은 사라진 '타임 워너 인터랙티브'에서 7개의 코스 추가, 모든 음악의 리믹스와 차종을 대량 추가하여 리메이크하였다. 3D 초기작 답게 텍스처는 없고, 플렛 쉐이딩 된 세계가 오히려 인상적이다. 이식작의 감각과 움직임은 원작 팀이 참여한 32X용이 가장 좋다는 것이 일반적인 평. SS판은 카트부터 시작하여 F1까지 올라가는 모드도 있다. 차세대기 답게 BGM을 CD트랙으로 재생하고, 코스 소개 동영상도 포함되어있지만, 타사 이식의 티를 벗지는 못한 것이 흠이다.


▲ MD용, SVP를 사용하여 카트리지가 조금 같다



▲ SS용, 리메이크되어 게임 모드를 비롯한 모든 것이 추가되었다

릿지 레이서

남코의 PS대표작 레이스. 아케이드용으로 제작된 뒤 풀스로 이식되어 12월 3일에 동시 발매되었다. 첫 작품의 특징이라면, 남코의 특허가 되어버린 로딩중의 미니게임. 최초 로딩시에 나오는 겔러그를 퍼펙트 클리어하면 당시로서 파격적인 8종의 개성적인 차량이 추가되는 혜택이 주어진다. 절대적인 빠르기를 가진 13번 차량 나이트 메어(일명 바퀴벌레)를 막으며 달리는 맛도 쏠쏠하다. 또 다른 특징이라면 철저하게 레이싱의 상쾌함을 추구한 결과 드리프트의 붐이 일게 되었으며, 버그 기술인 가속 드리프트가 생겨나기도 하였다.

이후의 작품은 아케이드용 릿지2와 레이브 레이서가 아닌, 오리지널 작품인 릿지 레이서 레볼루션이 되었으며, 역시나 고갯길과 해변을 배경으로 하는 전통을 이으며 12월 3일에 발매되었다. 이후 릿지 시리즈는 모두 12월 3일에 발매하게 된다. 릿지 레볼의 특징이라면 전작과 같이 한가지 코스를 만들고 난이도에 따라 분기점이 생기는 것이다. 또한 이번에도 최초의 로딩 후 단 한번의 로딩도 존재하지 않아 릿지와 같이 로딩후에 원하는 음악 씨디를 넣고 달리는 일도 가능했다.

3번째 PS용 릿지 시리즈는, 제목부터 다르게도 레이지 레이서. 특성이 다른 4개 제조사의 차량을 구입하여 상금을 얻어 업그레이드하거나 다른 차량을 사는 게임으로 바뀌었다. 더군다나 힐 크라임과 다운 힐에서의 기어 변속을 잘 표현했으며, 바위산과 폭포, 숲을 지나는 코스는 일품이다. 마지막의 스피드 링에서는 최고속을 거루는 짜릿함을 느낄 수 있다. 또한 레이지부터는 차의 사시와 코스중의 광고판에 직접 그림을 그려넣는 페인팅이 가능하게 되었다. 게다가 오프닝에서는 19세의 나가세 레이코가 등장하기에 이르른다.

4번째 작품인 릿지 레이서 타입 4. 아케이드 작품인 '테크노 레이스'와 유사한, 세련된 인터페이스와 훌륭한, 정말로 훌륭한(국내 연예인 모정안씨의 뮤직 비디오에 영향을 준) 오프닝으로 여타 게임을 압도한다(실제로 이 게임덕에 아틀라스의 ADVEN 레이스는 묻히게 되었다). 코스의 분기는 여전하고, 코스의 수와 완성도는 놀라울 정도. 유저가 원하는 레이싱을 펼칠 수 있다는 것도 이 시리즈의 특징. 간편한 조작으로 멋진 주행을 할 수 있고, 코스 또한 유저에게 친절하다. 예를 들자면 릿지 레볼에서 점프를 통해 핸들 조작만으로 드리프트에 접근할 수 있게 한 점이나, 헤어핀에서 드리프트시에 뒷바퀴의 그립이 평소보다 낮아지게 만든 코스의 구성을 들 수 있다. 그리고 레이싱팀의 선택에 따라 스토리의 전개가 달라지는 어드벤처성도 가지고 있다. 또한, 320여종의 상상력이 가득한 오리지널 차량이 등장한다. 나가세 레이코의 등장 수도 많아져서 오프닝, 판넬 걸, 간판, 차량 획득 축하 FAX(?) 등에 나타나 즐겁다. 앞으로는 레이싱 걸이 레이싱 게임의 필수로 자리잡게 될 지도 모르는 일이다.

데이토나 USA

동명의 미국 스포츠 레이스를 바탕으로 하여 모델2로 제작된 세가의 레이싱 게임으로, 다분히 아케이드적인 분위기를 풍기고 있다. 코스의 주행법에 있어서 공략이 필요하다고 느껴질 정도로 개인차가 심하게 나는 게임. 코너마다 이름이 정해져 있고 공략법이 각각 달라서, 코스에 도전한다는 느낌이 강하게 든다. 브레이킹 드리프트와 트렌스미션 조작을 통한 드리프트, 페인트 드리프트 등 다양한 코너 공략법이 존재하고, 슬립스트림에 의한 주행도 가능하다. 아쉽게도 시리즈 1탄에서는 AT와 MT의 호넷만이 등장하였지만, 새턴과 PC로 어레인지되어 등장한 써킷 에디션에서는 차종과 코스가 추가되어 가정용으로의 서비스도 충실하다. 특히 가정용만의 내구 레이스는 F1이나 르망에서 느낄 수 있던 기분을 데이토나로 잘 옮겨놓았다. 이후 등장하는 시리즈 2탄 BATTLE ON THE EDGE는 그림과 가속력, 최고속에 따라 레벨이 다른 차량이 3종으로 늘어났고, 전작의 느낌에 더하여 스커드 레이스의 서스펜션이 출렁이는 느낌을 잘 이어받고 있다. 특히 상급코스의 THE 270코너는 기나긴 드리프트 도중 미묘한 카운터를 계속 넣어주어야 하고, 그립을 완전히 잃지 않도록 액셀 스텝을 해주어야 하는 등 완전히 익힌다면 레이싱 게임 중 가장 상쾌한 드리프트가 아닌가 싶다(써킷 에디션의 코너라면 DESIRT CITY의 SCORPION'S TAIL을 꼽을 수 있다. 다른 차량의 유무에 따라 공략법이 달라지는 고난도의 코너). 데이토나 USA의 또 다른 특징이라면 역시 웬만한 게임점에는 설치되어 있어서 즐기기가 편하다는 점. 그리고 체감형 머신에서만 느낄 수 있는 유압식 핸들과, 핸들의 진동에 의한 차의 상태 표현 등이 있다. 또한 국내 사정상 액셀의 풀전개가 안되거나, 트랜스 미션이 제대로 작동하지 않아 특정 단수의 기어가 작동하지 않는 기계가 많이 있다는 것도 특징이라면 특징이다(이런 곳에서는 깨끗이 털고 일어나자).

다양한 소재의 활용:

데이토나USA와 릿지 레이서 시리즈로, 3D 레이싱 게임은 그 자리를 확립하였다. 이후 근래의 레이싱 게임들은 시리즈와 전통을 이어가거나, 다양한 소재를 이용하는 모습을 보이고 있다. 더불어 세가, 남코는 물론 SNK, 스퀘어, 코나미, 아틀라스 등등 내노라하는 게임사는 레이싱 게임 하나 정도는 발매하는 시대가 되고 있다. 단순히 'F-1을 다룬 게임, 랠리를 다룬 게임'과 같은 분류 방식에서 벗어나 필자 나름의 방법으로 소개해 보겠다.

생활형 레이스 게임

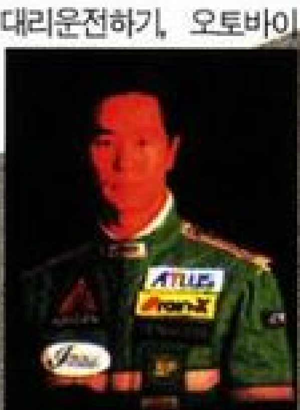
폴리포니의 그랜트리스모 이후로 널리 알려지게 된 장르로, 정해진 루트의 게임을 하는 것이 아니라, 플레이어의 취향에 따라 자동차 생활(CAR LIFE)를 즐길 수 있는 것이다. 순수하게 레이싱 만으로 이루어 질 수 있으나, 대부분 어드벤처나 RPG와 융합, 장르의 크로스오버를 시도하고 있다. 이러한 부류로 묶은 기준은 차와 튜닝 부품의 구입여부로 하게된 것 같은데, 역시 생활이라면 돈과 연관되기 마련이기 때문일까. 아마추어 레이서가 등장하거나, 시판되는 차량을 개조하여 레이스에 참가한다는 점도 생활틱!

그랜트리스모

카 라이프 게임의 대명사로, 전세계적으로 380만개 이상 판매된 게임이다. 실존 차량의 정확한 데이터를 바탕으로 만들어지고 튜닝이 기존의 게임과는 비교할 수 없을 정도로 세분화된 것이 특징이다. 또한, 라이센스를 취득하고 레이싱에 참가하도록 하여, 어려운 조작감을 익힐 수 있게 한 것도 재미있다. 하지만 지나치게 현실을 바탕으로 만들어져, 아케이드 레이싱과 달리 주행이 너무 까다롭고, 코스의 참신함이 떨어지며, 스피드감을 느끼기까지 많은 플레이가 요구된다는 평도 있다. 그러나 실제의 차량과 코스를 게임으로 가장 잘 옮겨놓았기 때문에 각종 모터쇼에 데모플레이가 전시되기도 한다. 곧 그랜트리스모 2가 다음달에 발매되고, 그랜트리스모 2000이 PS2와 동시 발매 예정에 있다.

토우게 맥스 2

슈팅의 'CAVE' 제작(발매는 아틀라스)의 레이싱 게임으로, 제목에서 알 수 있듯이 고갯길을 달리는 것이 기본인 게임이다. 여기까지 나온다면 별다른 특징 없는 게임이 되겠지만, 이 게임에는 드라이빙 스쿨이 있어, 드리프트 마스터에게 주행의 방법을 배울 수 있다. 그랜트리스모의 라이센스 모드와는 조금 다르게, 드리프트 마스터 케이이치씨의 훈계를 통해 온갖 잡지식을 배울 수 있다는 것이 이 스쿨 모드의 장점. 그리고 화면 하단에는 드리프트 게이지가 있어서 자신의 실력을 알 수 있다(RRR에도 드리프트 시간을 렐리X의 차가 지나가며 알려주는 비기가 있었다). 그리고 이 시리즈의 또 다른 특징은 바로 스토리 모드에 있다. 일본식 어드벤처의 진행으로 선택에 따라 주행을 하게 되는데, 고갯길에서 유조차 대리운전하기, 오토바이로 배달 서비스하기, 폭주 로봇의 저지, 대 괴수(?) 저지 등의 황당한 소재들이 등장한다. 시리즈 최신작 토우게 맥스 G가 발매 예정에 있다. 조작감은 그랜트리스모와 같이 느리고 정교하다.


▲ 드리프트 마스터 감수



▲ 이분이 주인공. 후드티에 아이를 입고있다

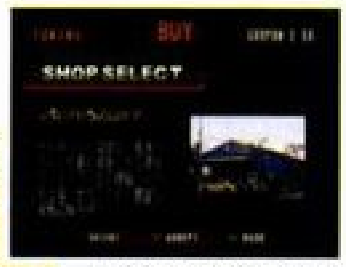

▲ 괴…괴수가 왜 등장하는데?



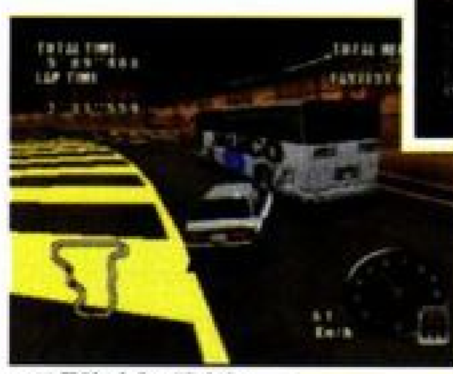
▲ 스쿨의 첫 과정 제로은

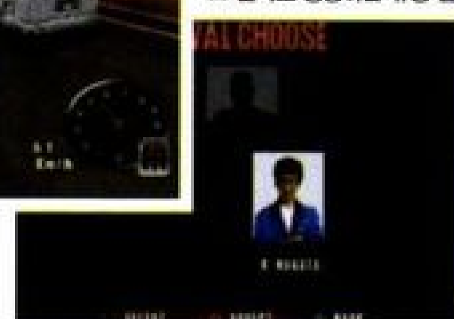
옵션 튜닝카 배틀 2

자레코 발매의 레이싱게임. 물론 외주(M2TO)이므로 자레코 게임다운 면은 보이지 않는다(하지만 수도고에서 자레코 관광 버스가 지나가기는 하는데…). 이 게임의 특징 역시 실존 차량들이 등장하며 정교한 튜닝이 가능하다는 것. 하지만 실명으로 등장하지는 않는다. 그러나 다른 요소에서 실존하는 것을 사용했으니, 그것은 바로 실존하는 튜닝 메이커와 튜닝 샵 그리고, 실존하는 400여종의 튜닝 파츠이다. 카 메거진에서 보던 그 튜닝 부품 그대로를 조합해 주행해 볼 수 있다. 또한 현역으로 활동하는 공도 레이서들과 배틀을 벌일 수 있다는 것도 특징(사진마저 나온다). 배틀에서 얻은 튜닝 샵 쿠폰으로 더욱 많은 튜닝 조합을 하여 배틀에 임하는 것이 이 게임의 시스템. 이 게임의 엔진 사운드나 서스펜션의 출렁임은 특히나 리얼하다.



▲ 실사로 등장하는 튜닝 샵

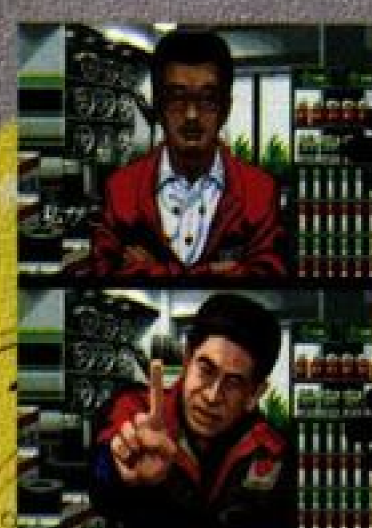

▲ 소문의 자레코 관광버스


▲ 이분들과 배틀이다. 저 위에 실루엣으로 보이는 분은 강한 인상을 풍긴다

수도고 배틀

최근에 DC로 시리즈 최신작이 발매되어 잘 알려진 작품. 주된 주제는 제목대로 수도 고속환상도로상에서 배틀을 벌이는 것이다. 시리즈의 시작은 93년 SFC용 수도고 배틀(PBS제작)로 시작된다. SFC로는 수도고 배틀 1, 2, 94가 발매되었고 모두 F-ZERO형식의 리어뷰였다. 이때부터 게임의 형식은 튜닝 샵(판동상회)을 오가며 개조를 하고, 드리프트 마스터의 교육을 받으며 밤마다 수도고로 나가서 또 다른 생활인 수도고 배틀을 벌인다는 스토리였다. 후에 PS용으로 GENKI로 변경된 제작팀들이 다시 게임을 내놓는다. 제목은 여전히 수도고 배틀 밸런스를 조절하여 수도고 배틀R이 다시 나온다. 3차원의 힘을 빌어 오사카 수도고 내선 8,060Km와 외선 13,110Km, 동경 수도고 내선 10,060Km와 외선 12,516Km를 그대로 재현해냈다. PS판에도 역시 판동상회의 아저씨가 등장하며 동영상으로 차에대한 개인적인 생각을 말하기도 하고, 튜닝시에 조언을 해준다. 그리고 이제는 드리프트 마스터가 된 케이이치 츠치야씨도 다시 등장해 마지막 보스로 NSX를 타고 나오기도 한다(오프닝에서 그의 주행을 동영상으로 볼 수 있다). 각자 닉내임을 가진 개성있는 실존 수도고 배틀러와 대결을 벌이는데, 일반 차량을 개조해서 수도고 배틀에 나서는 것이므로 처음 튜닝시에 스피드 리미터기를 때는 것이 인상적이다(물론 불법이다). 다양한 파츠의 조합에 따른 성능 변화를 그래프로 나타내 주어 쉽게 배울 수 있다. 하지만 구동방식에 따른 조작감의 차이를 섬세하게 나타내지 못한 것이 흠이라면 흠. 지나치게 출력게 위주로 셋팅이 이루어지지 않았나 싶다. 최신작인 DC용 수도고 배틀에서는 개성있는 팀들과의 배틀이 인상적이다. 셋팅을 한 차량을 동경 수도고로 몰고 나가 배틀을 벌이고 싶은 차가 보이면 배틀을 신청하여 이기고, 모두 이기고 난 뒤에는 팀의 리더가 나오고, 또 사천왕이라는 각기 주행법이 독특한 라이벌이 나오는 것이 특징. 또한 완벽한 대결무드를 위해 정신포인트 게이지를 도입하여, 상대와의 거리가 멀어지고 시간이 지날수록 정신적인 충격으로 패배하게 된다는 독특한 배틀 시스템을 보여준다. 또한 셋팅에 있어서도 더욱더 높은 완성도를 보여주고, 사이드 스커트, 휠, 범퍼, 스포일러 등의 액세서리 셋팅도 가능하여 자신만의 차를 완성할 수 있다. 또한 차량 번호를 정할 수도 있고, 랜덤번호 선택시 7의 숫자에 따라 가격이 싸지는 비기라던가, 86에 군마지역의 번호판을 달면 마치 이니셜D의 타쿠미의 후지와라 두부점 차량처럼 옆문에 '관동상회'라고 텍스처가 붙는 등의 자잘한 비기도 많다. 게임의 특성상 코스를 완벽하게 익혔다고 해도 일반 통행 차량의 상태에 따라 코스의 상황이 바뀌기 때문에 언제라도 긴장감 넘치는 대결이 가능하다. 또한, 라이벌 차량의 AI가 플레이어의 코스를 파악하여 막고, 슬립 스트림을 시도하는 플레이어를 일반 차량과 충돌시킬 정도로 잘 만들어져, 마치 인간의 사악한 플레이를 보는듯 한 것도 특징이다.


▲ SFC용의 화면. 나름대로 수도고를 재현


▲ 복용 전


▲ 복용 후

레이싱 라군

RPG와 스퀘어가 무얼가 해보겠다는 생각에서인지 발매한(제작은 어디인지 알 수 없다) 레이싱 RPG게임으로, 86을 탄 주인공이 전설의 레이서들을 동경하며 점점 강해진다는 내용을 다룬 게임이다. 분명 밤 사나이들의 세계를 멋지게 다룰 수 있는 소재임에도 불구하고, 게임은 그다지 즐겁지는 않다. 일단 조작감이 마치 패드로 조작하는 보통 핸들과 같아서, 한번 돌아간 바퀴를 다시 잡기가 힘들고, 캐릭터가 훌륭해야 함에도 불구하고 모델링과 애니메이션이 엉성하다. 게다가 배틀에서 패배시에는 힘들게 모은 파츠를 울며 겨자먹기로 내주어야 하므로 그야말로 냉혹하다고 할 수 있다. 필자가 이 게임에 익숙해지지 못해서라고 생각하며, 분명 좋은 소재임에는 틀림없다. 이니셜D를 즐겁게 본 플레이어에게는 말이다.

생활형에서 조금 더 발전한 생계형

생활형이 생활의 일부 즉, 취미로의 레이스라면 이후에 소개할 게임은 차를 몰지 않으면 길바닥에 나서게 되는, 생계를 유지하기 위한 레이스를 다룬 게임을 소개한다. 뭐 엄밀히 말하자면 데이토나USA나 여타 프로의 레이싱을 다룬 게임도 포함하여야 하겠지만, 역시 쓰는 사람 마음이라는 것일까. 역시 시작은 자전거를 타며 신문을 돌리는 페이퍼 보이라고 생각된다.

런어바웃

PS로 발매된 야노망 제작의 게임. 달리고자하는 욕망을 잘 표현한 역작이라 하겠다. 이 게임의 특징이라면 도심을 질주하며 정해진 루트가 없이 목적지만을 돌아다니는 것인데 코나미의 GTI 클럽과 함께 정해진 루트를 통하지 않는 레이싱 게임으로 유명하다. 플레이어는 의뢰에 따라 기물 파손을 서슴치 않으며 도심을 질주한다. 이 게임 역시 돈을 벌어야 하므로 생계형. 생각치도 못한 다양한 차종이 즐거움을 더해준다. DC로 슈퍼 런어바웃이 제작중에 있고, PS로는 시리즈 2탄이 최근 발매되었다.

르망24

언제나 굶주린 늑대같이 신선한 소재만을 연구하는 세가의 AM3연이 모델3를 이용, 다시금 새로운 소재의 게임을 만든 것이 이 게임이다. 버파의 감독으로 유명한 AM2연의 부장 '스즈키 유'씨 역시 게임 제작에 참여하였으며, 게임의 컨셉은 프랑스 '르망'시의 13Km 살테 서키트에서 벌어지는 24시 내구 레이스의 재현이다. 특이하게도 플레이어가 게임을 진행하지 않는 동안에도 레이스는 계속되고 있고, 플레이어가 코인을 넣는 순간에도 그 흐름은 계속되어 도중에 난입하는 형식으로 게임을 진행하게 된다. 르망24 내구 레이스의 규칙이 한 팀당 사용하는 차량은 1대이지만, 레이서는 여러명으로 갈아 탈 수 있다는 것을 이용한 발상이다. 따라서 동시에 출발하여 순위를 정하는 보통 게임과는 달리 플레이하는 동안 따라 잡은 상대의 수로 기록을 겨루게 된다. 언제나 리얼타임으로 진행되며, 출근길에 플레이하면 새벽 레이스를, 퇴근길에 플레이하면 저녁 레이스를 즐길 수 있는 것이 특징이다.


▲ 밤낮없이 달린다



▲ 91년 우승차량 마쯔다 787 B

크레이지 택시

나오미 기판으로 제작된 세가 직업 시뮬레이션 시리즈의 일환으로 제작된 택시 드라이버 시뮬레이션 게임이다. 기본 컨셉은 플레이어가 택시 운전사가 되어, 많은 손님을 태워 많은 돈을 벌어 높은 점수를 얻는 것이다. 특이하게도 양키들 마냥 서서하는 게임이지만, 크레이지 대시, 크레이지 드리프트, 리미트 컷 등의 다양한 기술이 존재하고, 코스의 암기가 필요한 등 고난도의 게임이다. 개성이 강한 4인의 드라이버 중 1인을 선택하여 샌프란시스코를 배경으로 제작된 마을에서 폭주를 하며 손님들을 목적지에 대려다주는 게임이다. 목적지 까지의 루트는 플레이어가 선택 가능하고, 크레이지 점프, 크레이지 스루와 같은 기술로 팁을 벌 수 있다. 플레이 후에는 등급이 나오고 A등급이상 AWESOME이 나올 정도로 돈을 많이 벌면(택시기사 일 수입이 수만불이 되곤 한다. 물론 플레이 시간은 수십 분) 엔딩이 나오기도 한다. 지붕 위라던가 바닷 속에도 손님이 숨어있고, 역주모드나 리어카 모드가 있는 등 코믹한 면도 많이 보인다.


▶ 일반 버전은 게임을 서서한다


▲ 리얼타임 순위 표시로 경쟁심 자극

구급차

크레이지 택시와 같이 직업 시뮬레이션 시리즈 게임이지만, 이 게임은 크레이지 택시와는 달리 최대한 조심스럽게 운전을 해야하는 게임이다. 플레이어는 구급차의 운전사가 되어, 화재나 폭발 등으로 부상당한 환자들을 병원으로 무사히 운송해야 한다. 화면에 윈도우로 환자의 상태와 심박수가 표현되며, 시간이 지날수록, 그리고 운전이 거칠수록 환자의 상태는 나빠지므로 최대한 안전하고 빠르게 병원에 도착하는 것이 포인트이다. 이 게임은 다행히 앉아서 할 수 있게 되어있고, 스테이지의 구분이 있다.

잠보 사파리

역시나 한번 터뜨리면 그칠 줄 모르는 세가의 직업 게임 시리즈의 일당. 플레이어는 대 자연의 밀렵꾼이 아닌, 동물 보호단체의 조사원이 되어서 초원에서 뛰노는 동물들을 망원경으로 관찰한 뒤, 이상이 있어 보이거나 샘플 체취가 필요한 동물들을 그물로 잡아들이는 게임이다(물론 다시 놓아준다). 이것 역시 양키 마냥 서서하는 게임으로, 레버의 조작이 기어 대신 그물을 던지고 끄는 것으로 바뀌었고, 크루징 월드와 같이 액셀을 두 번 밟으면 윌리 주행을 하며 가속하고, 브레이킹 드리프트도 가능한 등 액션성이 강하다. 역시나 참신한 소재의 게임으로, 오래하려면 왼발의 지구력이 필요하다는 것도 특징이라면 특징.

대인 대전형 레이싱 게임

대인 대전으로 타오르지 않는 레이싱 게임이 어디 있겠냐마는, 대인 대전으로 하얗게 타오르는 게임도 있기 마련이다. 이른바 축생 레이스라 부를 수 있는 마리오 카트류를 그것으로 정했다. 물론 '대전형 레이싱 게임의 시초는 87년 남코 제작의 파이널 랩이라고 그들은 주장한다' 같은 말로 시작하는 진지한 글을 원하는 독자분도 계시겠지만, 역시 어디까지나 본격 흥미 기획이라는 점을 의식하여 이렇게 되는 것이다. 하지만 생각해 보면 이러한 류의 게임에서 대인 대전의 재미가 배가되는 것은 역시, 상대방에게 공격을 가할 수 있기 때문이라 생각된다.

모토로더

PC엔진 휴카드로 제작된 메사이어의 90년 작으로, 로드파이터의 직선적인 주행에서 벗어나 커브가 존재하는 코스를 구현했다. 멀티탭을 이용하여 4인대전까지 가능하며, 미사일, 드릴, 마인과 같은 다양한 무기를 구입하여 사용할 수 있고, 데미지 시스템을 적용하고 있다. 한 화면 내에 모든 플레이어의 차량을 표현하기 위해 화면 밖으로 플레이어의 차량이 나가면 강제 스크롤되며 제자리로 돌려 놓는 방법을 사용하여 4인 대전을 가능하게 했다. 물론 강제 스크롤을 당하고 나면 데미지를 입는다. 분할 화면을 사용하지 않고 이렇게 하여 항상 가까운 곳에 적이 존재하므로 오히려 더욱 박진감 넘치는 대전이 가능했을지도 모른다. 시리즈는 2탄까지 제작되고 모터로더MC라는 CD-ROM을 이용한 외전도 나왔으나 이 게임은 슈퍼 오프로드와 유사한 방식을 사용한 점이 외전 답다. MC에는 차를 이용한 미니 축구 게임도 포함되어있다.



▲ PC엔진 답게 미소녀 등장


▲ 강제 스크롤로 4대가 언제나 한 화면에

록큰롤 레이싱

각 행성의 히어로들이 행성을 대표하여 레이스를 벌인다는 지극히 양키적인 스토리의 레이싱 게임. 하지만 게임의 감각은 시대를 앞선다. SFC 발매 초기 당시에 흔히 볼 수 없던 쿼터뷰의 레이싱에(물론 FC때로 RC게임 중 이것과 매우 유사한 닌텐도의 게임이 있었다) 록큰롤 사운드를 가미하였고, 오르막과 내리막에서의 가속력이 차이나고 상쾌한 드리프트의 감각은 이루 말할 수 없다. 역시나 화면 분할로 2인 대전이 가능한 것도 선구적이다. 해설은 NBA잼에서도 익숙한 그분의 음성이다(그러고 보니 실황으로 중계해주었다). 다양한 무기를 장비할 수 있으며, 튠업도 가능하다. 우정 격파의 표본.



▲ 이분이 지구를 지켜주실 히어로님

▶ 오르막과 내리막이 확실하다

마리오 카트&크레쉬 밴디쿳 레이싱&초코보 레이싱&소닉R&Etc

일명 축생게라 부를 수 있는 레이싱 게임들로, SFC의 마리오 카트를 시작으로 왠만큼 유명해진 캐릭터들은 레이싱을 해야된다는 패러다임을 이루어낸 부류들이다. 하지만 역시 인간의 사악함을 최대한 끌어올려 대전에서 그 진가를 발휘하는데…. 마리오 카트의 경우를 대표로 설명하자면, 아이템을 현지 공수 받아 그것을 사용하여 다른 라이벌을 괴롭히며 경주를 하는 것이 과정이자 목적이다. 개인적인 주행 실력은 어느 정도까지만 소용이 있고, 나머지는 플레이어의 사악함에 달려있다고 해도 과언이 아니다. 그러나 마리오 카트의 경우는 브레이크 드리프트나, 마리오 카트만의 점프 드리프트가 있는 등 주행에도 많은 신경을 쓴 흔적이 보인다.

이러한 류의 게임들은 대부분 점프아이템이나 하이 스피드 아이템을 이용 숏컷이 가능하며, 한번에 대세를 역전시키는 아이템도 존재하여 처음부터 대전을 노리고 만들었음을 알 수 있다. 단지 레이싱 만을 펼치는 것이 아니라, 일정한 공간에서 치고박는 싸움을 벌이는 대전 모드도 있다. 역시나 우정 파괴 게임의 표본.

레이스 온

남코의 최신 아케이드 레이싱 게임으로 시스템12와 남캠을 사용하였다. 언제나 그러하듯 어드밴과 계약으로 어드밴 마크를 마킹한 차량이 등장한다. 여기까지 보기에는 멀정한 이 게임이 어찌하여 이곳에 들어갔는가. 아이템을 사용하지도 않고, 적을 공격하지도 않는다. 하지만 이 게임의 의의는 그런 것에 있지 않다. 바로 NAMCAM이라는 시스템, 이것은 시작하기 전에 자신의 얼굴을 디지털 카메라로 찍어 자신의 차량 위에 붙이고 달리는 시스템이다. 치열한 공방 끝에 자신을 뒤로하고 지나간 차량, 그 차량에 상대를 약올리는 얼굴이 붙어있다고 생각을 해보면 얼마나 이 게임이 대전을 위한 게임인지 알 수 있다. 더군다나, 코스의 특정 부분에는 가드레일이 존재하지 않아 상대를 바다로 빠뜨릴 수 있고, 후위의 차량들은 언제든지 부스터가 작동하여 왠만해서는 곧 선두를 잡을 수 있어 박진감 넘치는 육탄전이 펼쳐진다. 역시 이러한 업소용 게임은 여러대를 통신대전용으로 붙여 놓아야 즐겁다.

레이싱 게임의 음악

초기의 레이싱 게임들은 역시나 하드웨어의 영향으로 자체 음원을 사용한 음악을 사용했었다. 슈팅 게임인 제비우스에서 처음으로 배경 음악이 사용되기 시작한 이래, FM 사운드나 PCM음원으로 나타낼 수 있는 소리로 만들 수 있는 장르의 음악을 BGM(BACK GROUND MUSIC)으로 사용하는데, 이것은 세가가 아웃런에서 보여준 V.G.M(비디오 게임 뮤직)시스템에서 그 사용이 극대화되었다고 할 수 있다. 이 시스템은 게임의 시작 전에 음악을 선택하여 그것을 BGM으로 사용하는 것으로, 이후 남코의 릿지 레이서에도 비슷하게 적용된다. 또한 음원을 이용한 BGM 중 특이한 사용법을 보여주는 게임이 있다면 그것은 버추어 레이싱이라 하겠다. 이 게임은 일정한 음악이 흘러나오는 것이 아니라, 코스별로 기본 테마가 정해져 있고 코스의 주파 성적과 LAP의 수에 따라 체크포인트를 넘을 때마다 다른 음악이 나오며 흥을 돋궈주는 역할을 한다. 그리고 그때까지 레이싱 게임의 음악이라면 퓨전 재즈풍의 음악을 사용하는 것이 당연하게 여겨졌지만, 남코는 릿지 레이서와 레이브 레이서에 과감히 미래적이고 도시적인 레이브(테크노라 알려지기도 한)풍의 음악을 사용하여 신선한 분위기를 연출하였고, 시리즈를 이어가며 다양한 테크노 사운드를 펼치며 음악적으로도 완성도를 높여간다. R4에 이르러서는 레이싱 게임 최초로 LA스튜디오에서 레코딩을 하여 그 질을 한층 높이기도 하였다.



▲ 오늘은 패인이지만, 내일의 승리자

한편 세가는 데이토나USA에 이르러 기존의 퓨전 재즈풍의 음악을 지양하고 힘이 넘치는 미국의 락을 선택하게 된다. 1편에서는 미츠요시 다케노부씨의 음악과 보컬을 조금 맛볼 수 있었는데, 2편 BATTLE ON THE EDGE에서는 그의 음악에 dennis St. james를 보컬로 하는 등 모든 코스 음악을 보컬 곡으로 사용하기도 한다. 또한 SCE의 가정용 최다 판매 레이싱 게임 그랜트리스모에서 일본의 유명 퓨전 재즈 밴드 T-SQUARE의 음악을 사용하여 레이싱 음악의 고전으로 부활을 시도하기도 하였다(하지만 이것 저것 감가이 많이 바뀐 양키버전에서는 다시금 테크노 사운드를 보이는 등 취향의 차이를 보인다). 이후의 레이싱 게임 음악은 한가지 장르를 고집하기 보다는 분위기에 맞는 여러 장르의 음악을 포함하게 되는데, 그 좋은 예로는 수도고 배틀 DC가 있다. 수도고 배틀의 오프닝을 비롯한 음악은 분명 ZIGGY라는 일본의 유명 락 밴드가 맡았지만, 배틀이 일어나지 않을 때는 심플한 테크노 사운드가 흐르고, 이브라던가 큐피트 에로우 같은 여성 드라이버와 배틀을 벌일 때는 다시금 레이브 사운드가 흘러나온다. 또한, 2명 이상의 배틀에서는 긴장감을 더하는 메탈 사운드가 나오는 등 다양한 장르의 음악이 때에 맞게 사용되고 있다. 미디어가 CD로 바뀌면서 하드 레코딩한 음악을 사용할 수 있게 되어 나타난 장점이라 하겠다. 또 최근에 제작된 펑크락으로 유명한 오프스프링의 곡들이 사용되어 데이토나에 이어 아케이드 게임에서도 보컬 곡을 들을 수 있게 되었다.



마치며

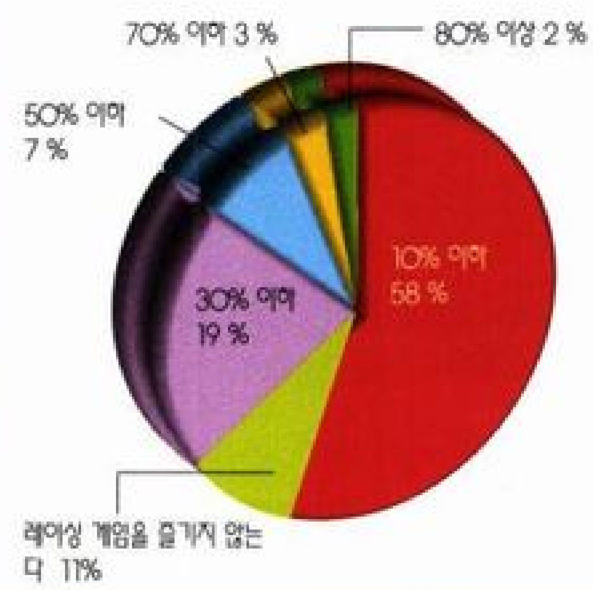
본편 처음에 시작한 의도는 레이싱 게임에 대해 조금 소개한 뒤, 각종 레이싱 컨트롤러와 주행법 그리고 도로역학과 세계의 명차에 대해 가볍게 소개할 예정이었다. 하지만 역시 필자도 게이머인지라, 과거의 레이싱 게임을 추억하는 동안 원고의 분량은 산더미로 늘어나게 되어 계획대로 쓰지 못하게 되었다. 지면 부족으로 레이싱 게임에 대해 좀더 많이 소개하지 못해 아쉽게 생각하고, 부족한 부분은 이달에 발매된 그랜트리스모 2를 플레이하며 채워보도록 하자.

그래픽으로 보는

POWER 앙케이트

이번 달에는 레이싱 게임이 과연 게이머들 사이에서는 어느 정도의 비중을 차지하고 있는지 조사해봤습니다. 가장 중요한 것은 아직까지 레이싱 게임을 단순한 재미로 밖에 생각하지 않는다는 독자들의 대답이었습니다.

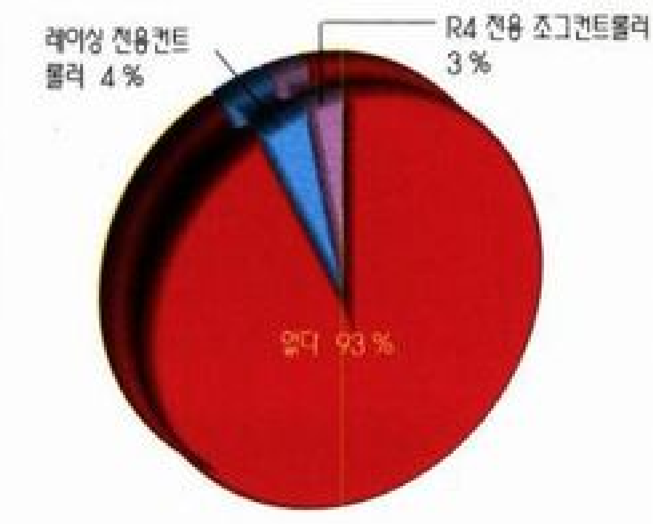
질문 1
게임을 즐기는 시간의 비중은?



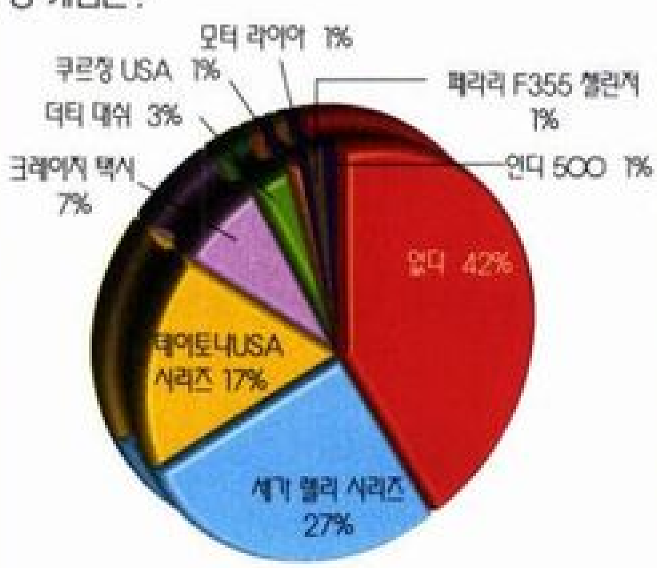
질문 2
레이싱 컨트롤러를 가지고 있습니까?



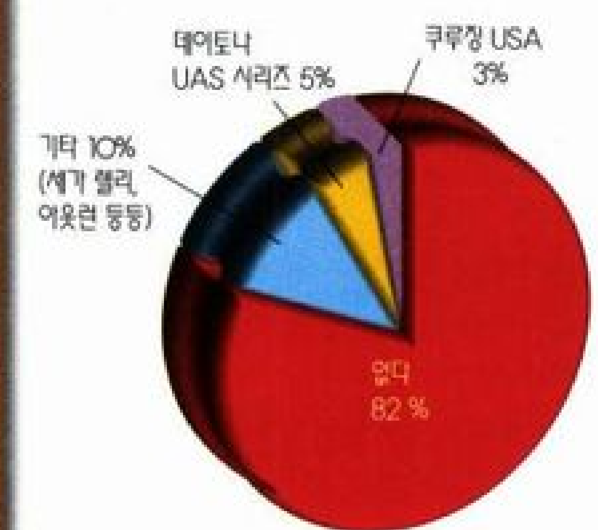
질문 3
레이싱 컨트롤러의 종류와 개수는?



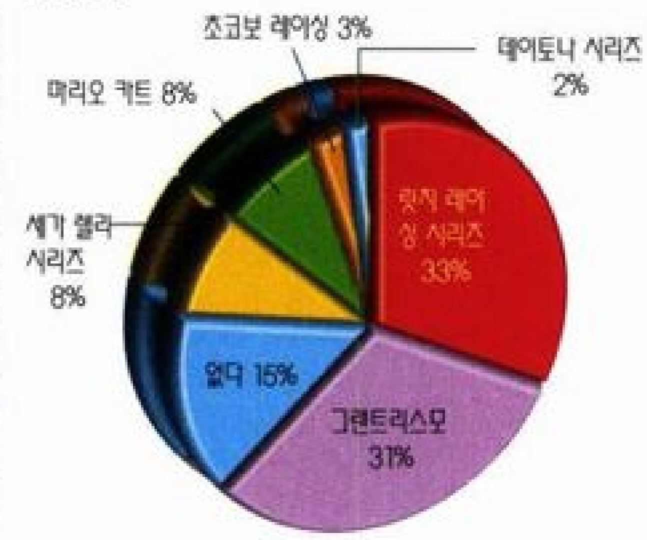
질문 4
업소용중 최고라고 생각하는 레이싱 게임은?



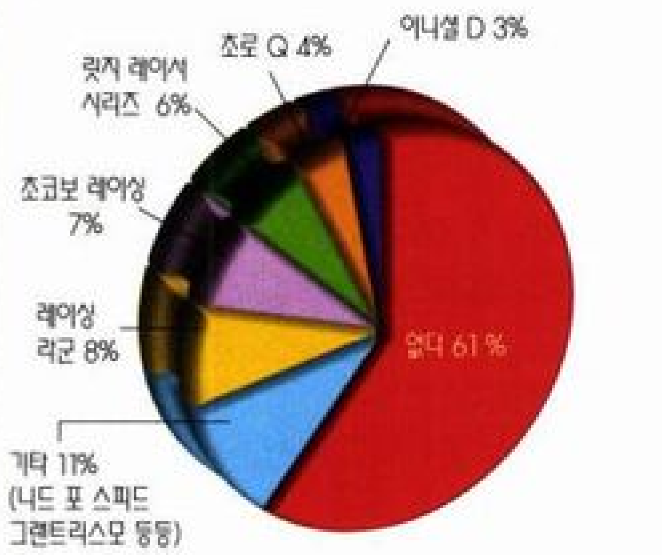
질문 5
업소용중 최악이라고 생각하는 레이싱 게임은?



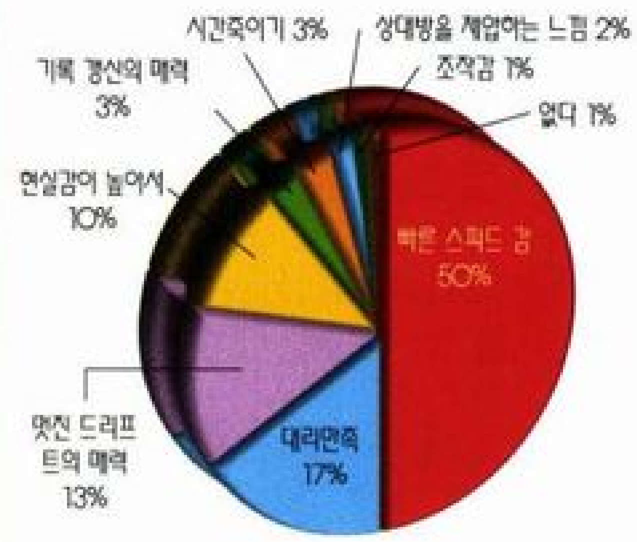
질문 6
가정용에서 최고라고 생각하는 게임은?



질문 7
가정용 최악이라고 생각하는 게임은?



질문 8
레이싱 게임의 매력



통계 BOY' S 통계 VOICE

6번 질문인 '가정용에서 가장 최고라고 생각하는 게임은?' 이라는 질문에서 릿지 레이서 시리즈와 그랜트리스모 시리즈가 각각 33%와 31%를 차지해 다시한번 높은 인기를 확인시켜 주었으며, 8번 질문인 '레이싱 게임의 매력은 무엇이라고 생각하십니까?' 라는 질문에는 많은 독자들이 빠른 스피드 감이 가장 마음에 든다고 답변하였는데, 역시 레이싱은 쾌감을 느끼기위해 플레이하는 게이머들이 많은 것으로 나타났습니다. 그밖의 답변에서 운전을 하고 싶지만 나이가 되지 않은 게이머들이 대리만족을 위해 즐긴다는 답변이 17%나 차지해 상당히 높은 비중을 보이고 있습니다.

Top Game Ranking

플레이스테이션 Top 10

1 두근두근 메모리얼 2

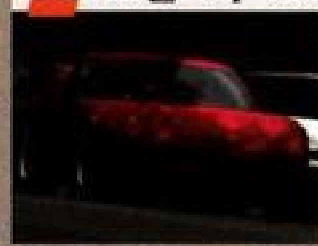
연애SLG/코나미/11월 25일/6, 800엔



담당자 멘트

연말 홍수를 극복하지 못하고 결국 엄청난 소프트 물갈이가 있었습니다. 우선 두근두근 2는 최고라는 명성에 걸맞게 당당히 1등으로 랭크되었습니다. 뿐만 아니라 그랜트리스모 2와 패러사이트 이브 2, 그리고 창마등 외 여러 가지 많은 소프트들이 새롭게 순위에 진입되었네요. 이번달은 역시 최고의 레이싱 게임이라고 할 수 있는 그랜트리스모와 트랩 배틀의 진수를 맛볼 수 있는 창마등과 함께 지내는 것도 좋을 것이라는 생각이 문득 납니다. 끝으로 레전드오브드래군은 10위에 진입. 이 게임은 모처럼 만나는 고전 RPG같은 느낌을 주는 게임으로 이 게임을 즐기며 옛 생각을 더듬어 보는 것도 좋을 것 같네요. 겨울 방학은 PS로 GO!!

2 그랜트리스모 2



RCG/SCEI/12월 11일/6, 800엔

3 패러사이트 이브 2
ADV/스퀘어/12월 16일/6, 800엔

4 바이오 하자드 3
ADV/캡콤/9월 22일/6, 800엔

5 크로노 크로스
RPG/스퀘어/11월17일/6, 800엔

6 그로우 랜서
RPG/아틀라스/11월 25일/6, 800엔

7 창마등
SLG/테크모/12월 9일/5, 800엔

8 아크 더 래드3
RPG/SCEI/10월 28일/6, 800엔

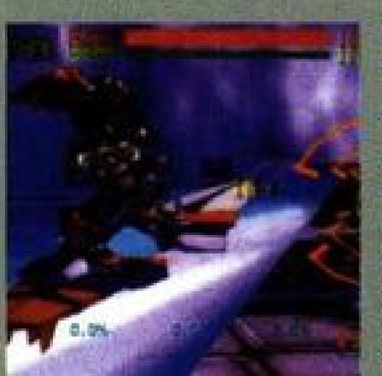
9 댄스 댄스 레볼루션 2nd ReMIX
음악게임/코나미/8월 26일/5, 800엔

10 레전드 오브 드래군
RPG/SCEI/12월 2일/6, 800엔

드림캐스트/ 세가 새턴 Top 10

1 버추얼 온 - 오라트리오 탠그램 -

ACT/세가/12월 9일/5, 800엔



담당자 멘트

아직까지 폭넓게 보급되지 못한 탓인지 아니면 모두들 신작 게임 위주로 급격한 구매 및 구매 희망을 하는 탓인지는 모르겠지만 타이틀의 변동이 어느 기종보다 심한 곳이 바로 이곳이 아닐까 싶습니다. 물론 고인물은 썩는다는 말도 있지만 그런 중에도 장기간 이곳에 얼굴을 들이미는 소프트들이 몇몇 눈에 띄는군요. 이번 달은 역시 화려함과 깔끔함을 무기로 한 버추얼 온 2의 왕좌등극이 눈에 확 들어오는군요. 가뜩이나 비싼 소프트에 더더욱 비싼 주변기기마저도 소유하게 끔 만드는 무서운 작품. 하지만 친구의 주머니 돈을 합해서라도 구입해볼 가치가 있는 소프트라는 생각이 듭니다. 새천년은 오라탠과 함께!

2 버추어 스트라이커 2



SPT/세가/12월 2일/5, 800엔

3 리바이브 ~ 소생
ADV/데이타 이스트/10월 28일/6, 800엔

4 선라이즈 영웅담
SLG/선라이즈/12월 2일/6, 800엔

5 블랙매트릭스 AD
SLG/NEC/9월 30일, 6, 800엔

6 소울칼리버
격투 액션/남코/8월 5일/5, 800엔

7 위드 유 - 바라보고 싶어 -
SS/ADV/NEC인터 채널/7, 200엔

8 스트리트 파이터 3 W 임팩트
격투 액션/캡콤/12월 16일/6, 800엔

9 랑그릿사 밀레니엄
S · RPG/메사이아/11월 3일/5, 800엔

10 버파3
격투액션/세가/98년 11월 27일/5, 800엔

닌텐도64/ GB Top 10

1 슈퍼로봇대전 64

S · RPG/반프레스토/10월 28일/7, 800엔



담당자 멘트

로봇 대전 64가 드디어 1위로 랭크되었습니다. 당연한 결과인가요? 아쉽게도 오우거 배틀 64는 한 순위 하락했습니다. 하지만 역시 가장 중요하다고 할 수 있는 것은 닌텐도와 레어가 손잡고 만든 최고의 명작 동키콩 64가 발매되었다는 것입니다. 하이레 조팩의 위력을 여실히 보여주는 동키콩 64의 인기가 기대되는군요. 이밖에는 꾸준히 인기를 얻고 있는 GB게임들이 새롭게 랭크되어있는 것을 볼 수 있는데, 역시 포켓 몬스터의 위력은 대단하군요. 오랜만에 춥지 않은 겨울을 보낼 수 있을 것 같은 느낌이 팍! 드는군요.

2 오우거 배틀 64



S · RPG/닌텐도/7월 14일/7, 800엔

3 동키콩 64
ACT/닌텐도/12월 10일/7, 800엔

4 마리오 골프 64
SPT/닌텐도/6월 11일/6, 800엔

5 포켓몬스터 금
GB/RPG/닌텐도/11월 23일/4, 800엔

6 실황 J리그 퍼펙트 스트라이커 2
SPT/코나미/7월 29일/7, 200엔

7 젤다의 전설 64
RPG/닌텐도/98년 11월 21일/6, 800엔

8 비트매니아 GB 2
음악 게임/코나미/11월 25일/4, 800엔

9 실황 파워풀 프로야구 6
SPT/코나미/3월 25일/7, 800엔

10 마리오 파티 2
보드 게임/닌텐도/12월 17일/5, 800엔

: 지난달과 동일　: 새로 순위 진입　: 지난달보다 내려감　: 지난달보다 올라감

■ 통계기간: 1999년 12월 1일 ~ 12월 25일
■ 조사 방법: 게임파워 99년 1월호 애독자 엽서 (60%), 국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%), 미국 · 일본 유명 게임지 조사 통계 (10%)

아케이드 Top 10

1 Ez2Dj

음악 게임/어뮤즈 월드



담당자 멘트
순위에 대폭적인 변화가 일어났습니다. 우선 한 동안 치열하던 철권TT와 킹오파99 경쟁구도를 뒤로 한채 국산 음악 게임인 Ez2Dj가 1위로 올라섰네요. 그밖에도 우리 국산 게임인 펌프 잇 업이 2위로 올라서는 등 상당한 변화를 보이고 있습니다. 그리고 오랜만에 비트매니아 시리즈인 5th MIX가 10위로 랭크되어 원조 음악 게임의 파워를 보여주고 있습니다. 아케이드 시장은 아직도 음악 게임이 지배하고 있다라고 할 수 있겠네요. 우리 나라에서 만든 게임을 한번쯤은 해볼 가치가 있지 않을까요? 선입견이나 색안경은 버리자구요.

2 펌프 잇 업 1st MIX

음악 게임/안다미로



3 크레이지 택시

RCG/세가

4 철권TT

레이싱/세가

5 드럼 매니아

음악 게임/코나미

6 댄스 댄스 레볼루션

음악 게임/코나미

7 더 킹 오브 파이터즈 99

격투 액션/SNK

8 좀비 리벤지

ACT/세가

9 철권 3

격투 액션/ 남코

10 비트매니아 5th MIX

음악 게임/코나미

기대 소프트 Top 10

1 셴무

DC/FREE/세가/12월 29일/6, 800엔



담당자 멘트
2월 달에 많은 기대작들이 발매되어 기대 소프트 순위가 한바탕 변화가 있었습니다. 발매일 고정으로 꾸준한 기대를 모으고 있는 셴무와 드래곤 퀘스트7이 각각 1, 2위를 차지했습니다. 젤다의 전설 64의 후속작이 될 젤다의 전설 외전이 4위로 랭크되면서 그 진가를 확인시켜주고 있습니다. 그리고 아주 오랜만에 아케이드용 게임이 기대 순위에 진입했는데, 역시 댄스 댄스 레볼루션의 인기는 대단한 것같습니다. 그밖에 기대를 모으고있는 스퀘어의 베이그란트 스토리가 10위에 랭크되었습니다. 새천년을 힘차게 출발하는 시점에서 이런 기대작들을 접해볼 수 있게됩니다. 모두 긴장되십니까?

2 드래곤 퀘스트 7

PS/RPG/에닉스/12월 29일/6, 800엔



3 바이오 하자드 코드명 : 베로니카

DC/ADV/캡콤/2000년 2월/6, 800엔

4 철권TT

PS2/RPG/남코/미정/미정

5 젤다의 전설 외전

N64/A · RPG/닌텐도/미정/미정

6 테일즈 오브 이터니아

PS/RPG/남코/2000년/미정

7 데드 오어 얼라이브2

DC/격투 액션/테크모/금년 예정/미정

8 댄스 댄스 레볼루션 3rd MIX

ARC/음악 게임/코나미/금년 예정/

9 SNK VS 캡콤

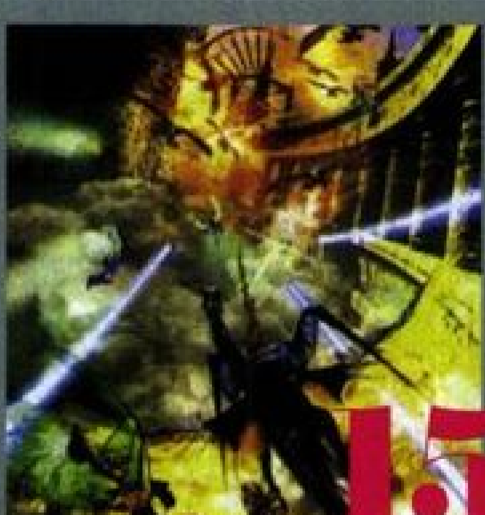
ARC/격투 액션/캡콤/미정/미정

10 베이그란트 스토리

PS/ADV/스퀘어/2000년 3월/미정

가장 원하는 공략은? Top 10

1 레전드 오브 드래군



15%

2 발키리 프로필



10%

담당자 멘트
소니의 야심작인 LOD가 예상보다도 높은 인기를 얻어 이번달에서 가장 원하는 공략에 1위로 뽑혔습니다. 2, 3위와 4, 5위는 치열한 경쟁 속에서 거의 같은 비율의 지지도를 보여주고 있는데, 확실히 대작들로 꼽히는 작품들이었습니다. 그밖에 기타에는 DC의 버추어 온 2와 셴무 등등의 공략을 원한다는 다양한 답변이 접수되었습니다.

3 패러사이트 이브 2 10%

4 그란투리스모 8%

5 포켓몬스터 금은 8%

기타

버추어 온 5%
두근두근 메모리얼 2 추가 공략 5%
셴무 2%
버철 스트라이커 2000 2%

경제가 어려울 수록 소비는 신중하게!!!

파워 나침반



예상대로다. 타이틀이 너무도 많아 미치도록 즐거운 한 달이다. PS, DC, N64 모두 2, 3일 부터 월말에 이르기까지 끊이지 않고 타이틀이 발매되는지라 돈은 좀 많이 깨지겠지만 방학보내기는 최고일 듯하다. 특히 DC는 「버추얼 온 2」, 「버추어 스트라이커 2」, 「셴무」등 팬들의 애를 태우던 소프트들이 터져 나왔기 때문에 아주 기쁜 한 달이 되겠다. 아유 즐거워! 담당자도 좋아 죽겠어 정말!!… 2000년 새해가 더없이 기쁜 담당자…

10 돈이 없으면 악마에게 혼을 팔아서라도 사야하는 게임이다
9 소장용이다. 구입해서 플레이하고 영구 소장하자.
8 어떤 방식으로든 플레이를 해 보아야만 할 게임이다.
7 싸아도 준치라고 하더라…
6 빌려서 한다면 말리지는 않겠지만 구입을 고려한다면 그만두는 것이 좋다.
5 이미 구입했다면 되팔아도 살 사람이 없는 게임이다
4 게임을 좋아한다면 이것보다 더 나은 게임들을 하라
3 이런 것을 산다는 것은 IMF 시대에 죄악 이외의 그 무엇도 아니다
2 시디가 하늘에서 떨어지지 않는 한 절대로 플레이하지 말자.
1 실수로 구입했다면 그대로 제거하자. 타인에게 팔려는 생각을 하는 당신은 악인이다
0 산다고 하는 사람은 빤또를 싸가지고 다니면서 말리고 싶다

아래쪽 있는 등장인물의 설명에서 자신의 성향과 비슷한 인물을 찾아내어, 그 리뷰어의 추천도로 구입여부를 결정하자. 추천도는 0~10의 열 한 단계로 구분된다(숫자가 높을 수록 추천도가 높다). 아케이드 게임의 리뷰는 '구입여부'가 아닌 '플레이여부'. 개인적으로 2개월 내에 발매된 게임중 하나를 평가하는 프리 리뷰는 말 그대로 개인적인 평가이기 때문에 점수는 따로 부과하지 않는다. 망설이지 말라. 파워 리뷰어들을 믿고 구입한다면 절대 후회하는 일은 없다. 투자의 기본은 바로 안전!

A. 디디알 어펜드 TKD

PS/코나미/음악 게임/12월 9일





아무리 세간에서 평이 좋고, 잘 만들어진 게임이라고 해도 자기 기준으로 게임을 평가하고 맘에 들지 않으면 플레이하지 않는다. 어떻게 보면 자신만의 소신을 가지고 게임을 즐기는 것 같지만 단순히 미소녀가 나오지 않아 플레이하지 않는 것뿐이다. 미소녀 게임과 미소녀가 나오는 게임은 철저히 구분하며, 캐릭터성이 뛰어난 게임, 특히 비주얼 노벨계의 게임을 좋아한다.

GO, GO, GO! : 일단은 미소녀가 나와야…
Speciality: 디지이어, 이 세상 끝에서 사랑을 노래하는 소녀 유노

프리티♡사미

5

게임센터에 들어와 있다고는 하지만 본적도 없고, 플레이해본 적도 없으니 이식도에 관해서는 뭐라 말할 수 없다. DDR과 비교해 보면 템포가 좋다는 느낌이 강하다. 노래도 좋고, 배경의 구성도 깔끔해졌고, 뭐… 어펜드 디스크인만큼 DDR을 좋아하는 사람이라면 사도 무방하다. 결론지어 말하면 DDR이 가지고 있던 장점을 그대로 가지고 있으며, DDR의 단점도 모두 내포하고 있다. 물론 DDR 장판하나 없는 사람은 없을 것이라고 생각하지만 노파심에서 말하면 장판 없으면 안 하는 게 좋다.



게임이 졸작이 아닌 이상 거의 모든 게임을 다 즐기는 올 라운드 게이머. 가끔씩 실수로 졸작을 즐기다가 폐인이 되는 경우도 있다(하지만 명작을 즐기다 폐인이 되는 경우가 더 많다). 한 장르에 구애되지 않는다고 해서 '떠돌이'라는 이름이 붙여졌다. 최근 취향이 원래대로 돌아와 레이싱 게임의 드리프트에 심취해 있다.

GO, GO, GO!: 음악 게임, 레이싱 게임, 정통 RPG
Speciality: DQ5, EZ2DJ, 데이토나 USA 시리즈

떠돌이

8

이전까지 나왔던 여느 디디알과는 다른 새로운 음악과 새로운 발판 배열을 보여주는 TKD. 배경음악으로 사용되는 노래가 일본 노래들이 상당히 많아졌고, 난이도 역시 상당히 올라갔다. 주목할 점은 노트 배열이 국내 제작 게임인 펌피럽과 비슷하다는 것. 그밖에 다른 점들은 이상하게도 디디알을 한다는 느낌이 상당히 적다는 것이다. 곡 중의 섹시 플래닛이라는 곡은 조금 크로스 오버적인 냄새를 풍기는데 이 곡의 BPM은 180정도. 빠른 곡인 것에다 이상한 발판 배열을 보여주고 있어 꼭 파라노이아 더티 믹스를 보고 있는 느낌이 강하다. 전체적으로 보면 디디알의 외전 작품 정도로 생각되는 TKD. 국내에는 이미 아케이드 통체가 2대 들어와 있다고 하니, 찾아서 해보는 것도 나쁘지는 않을 것같다. 물론 싫다면 PS판으로 쓱싹~



변태와 오타쿠를 세상에서 가장 싫어하는 보통 게이머. 게임의 제일조건은 「게임은 재미있어야 한다」라고 생각하지만 자신의 장르에 충실하지 않은 게임은 아무리 게임성이 좋아도 배격하는 성격이다. 그래서 굳이 게임 등급을 구분하는 것은 의미가 없다고 주장한다. 하지만 사실 그가 좋아하는 게임들 대부분이 세상에서 B급 취급을 당하는 아픔을 겪고 있다.

GO, GO, GO! : RPG, 어드벤쳐, 퍼즐
Speciality: 유구환상곡 시리즈, FF5, 아머드 코어 시리즈

防塵

5

미국에서 펌프 비슷한 거 하나 만들면 이런 게임이 될 것 같다는 느낌이 든다(하지만 코나미란 말이지…). 배경화면도 좋지 않고 분위기가 거슬리는 것이 상당한 문제점. 곡들은 거의가 스피디한 느낌의 곡들이 주류를 이루며 그렇기 때문에 쉽게 미끄러지는 단점을 지닌 DDR장판에서 플레이하다 보면 안전 사고 당하기 쉬우므로 플레이할 때에 주의할 것. 기본이 DDR과 동일하기 때문에 장르적인 재미를 지니고 있는 것은 부정할 수 없는 사실. DDR에도 분위기 따지는 사람들은 구입을 재고해보는 것이 좋다.



음악 게임은 가끔 몰래 즐기며, FF시리즈를 자주 읽고, 남들이 싫어하는 세가 게임을 이상하리만큼 좋아한다. 겉으로 보이는 일러스트가 좋은 게임은 일단 구입하며, 음악이 좋다고 소문이 나면 역시 구입. 고전의 분위기를 풍기는 게임을 즐긴다. DIECIDE 3를 나름대로 즐기고 있다. 근래의 게임이라면 분위기의 조화가 중요하다고 생각하는 타입. 게임을 비판하는 능력은 떨어지며, 장점 부각에 능하다.

GO, GO, GO! : 액션, 사파 RPG, 비주얼 노벨
Speciality: 에스프레이드, VF3, FF8, DIECIDE3

원고 마스터 K

6

어딘가 TK스러운 분위기의 데모와 로고 디자인들이 흘러나와서 잠시 흐뭇하게 게임을 시작하였지만, 잘 느껴지지 않는 비트에 발을 맡기기에는 조금 무리가 있었다. 화면 구성도 어딘가 좋지 않고 현란하기만 하다고 느껴진다(로고 디자인은 좋지만). 기왕 테마로 잡고 만들 것이었으면 그 테마를 더욱 더 살렸으면 하는 아쉬움이 남는데…. 음악 게임에도 캐릭터(?)게임이 나온 듯한 느낌이 강하다. 역시나 구입할 사람만 구입하게 된다는 것. 대중에게 TK가 인기 있는(그야말로 대중일 뿐이지만)상황이라면 몰라도, 이제 와서 그다지 개연성이 없는 새로운 발판에 힘들여 익숙해지기 싫은 느낌은 어쩔 수 없는 왕날의 검.



실제로 독일에는 별 관심을 두지 않고 사는 한국인 게이머. 예전에는 주로 2D 대전 격투 게임에 열을 올리고 있었으나 요즘은 늦게 불어온 슝비람에 휩쓸리고 있다. 장르 구분은 심하게 두지 않는 편이나 약간이라도 심각하게 흘러가는 게임에는 금새 약한 면을 보이고 마는 단순한 면을 가지고 있다. 그 외에 미소녀 게임에도 아주 조금 흥미를 가지고 있는 듯….

GO, GO, GO! : 대전 격투, RPG, 시뮬레이션
Speciality: 스파 시리즈, 슈퍼로봇대전 시리즈

나치스

6

아…. 왠지 미국제 게임을 하는 것 같은 느낌은 무엇일까? DDR에 비해서 상당히 서양쪽의 분위기가 많이 강조된 것 같다. 우선 곡들의 스피드가 평균적으로 올라가서 가정에서 즐기기에는 좀 더 무리가 생긴다(단독 주택은 빼고…). 또한 DDR의 배경에 많이 익숙해져서인지는 몰라도 배경이 상당히 심심하고 밋밋하다는 느낌을 받는다(아후로를 돌려줘). 하지만 DDR과 떼어놓고 본다면 그리 신경 쓸 부분은 아니다. 수록곡들은 듣기에는 무난한 편이고 발판의 판정 또한 나쁘지 않으므로 이런 류의 게임을 좋아한다면 해보아도 나쁘지는 않을 듯 하다.

B. 그랜트리스모 2

PS/SCEI/레이싱/12월 11일



많이 팔린 게임의 후속작이고 현재 많이 팔리고 있으며 앞으로 더 많이 팔릴 게임. 우선 이 게임은 레이싱이라기 보다 시뮬레이션에 가깝다. 레이싱 게임이라면 자고로 게임을 시작하고 달려나가는 맛이 있어야 하는데… 이것은 라이센스 모드와 튠업 등…. 물론 이 모드들이 타 게임들처럼 게임의 서비스 모드 정도로 들어가 있다면 상관없지만 오히려 게임의 대부분을 이것들이 차지하니…. 릿지 레이서 시리즈와는 사뭇 다른 모습을 보인다. 분명 그랜트리스모 2가 최고의 레이싱 게임인 것은 인정한다. 하지만 본인은 레이싱 게임을 별로 좋아하지 않는다. 자동차의 종류같은 것에도 관심없다. 그럼 결론은 나왔다. 레이싱 게임을 좋아하는 사람은 이 점수에 3점을 보태라. 하지만 레이싱 게임을 좋아하지도 않으면서 남들 다하니까 나도 해야지 하는 안일한 생각은 버려라.

약 2년여만에 다시 찾아온 최고라고 해도 과언이 아닐 레이싱 게임인 그랜트리스모 2가 발매되었다. 물론 전작보다 상당히 파워업한 모습으로 돌아와 기대에 기여하고 있는데, 그 장점들을 하나씩 살펴보면, 우선 그래픽을 꼽을 수 있다. 플스의 한계가 어딘지 알 수 없게 만드는 미려한 그래픽은 전작과 비교해 볼 때 전혀 뒤지거나 하는 일이 없으며, 오프닝은 가히 플스2에 사용된 동영상이라고 해도 믿을 정도로 섬세하다. 그리고 전작에서 가장 지적받았던 부분인 느려짐 현상도 말끔히 조정되어 레이싱에서 필요한 스피드감을 좀 더 마음껏 즐길 수 있게 되었다. GT모드는 좀더 매니악해진 구성을 보이지만, 라이센스쪽은 오히려 많이 쉬워진 느낌을 준다. 게임을 켜는 순간부터 끄는 순간까지 단점이라고는 찾아볼 수 없어 고민하는 것이 단점인 게임이 바로 이 그랜트리스모2가 아닌가 한다.

CD2장으로 이루어져 있는데 1장은 아케이드 모드, 2장이 전작에서 호평을 받았던 그랜트리스모 모드를 담고 있다. 레이싱 느낌은 전작과 마찬가지로 게임보다는 시뮬레이터라는 감각을 그대로 지니고 있다. 하지만 문제는 그랜트리스모 모드. 전작에서 많은 게이머들의 호평과 혹평을 한 몸에 받았던 라이센스가 5등급으로 나누어 져 있으며 피아트, 폭스바겐, 메르세데스 벤츠, 페라리 등등의 유수 카 메이커가 상당수 등장! 카에 대해 조금만 관심이 있는 사람이라면 누구라도 혼을 불사를 만한 구성을 지니고 있다. 어려운 게임은 좋아하지 않지만 이만한 레이싱 게임도 드물지 않을까…. 너무 어렵다는 치명적인 단점. 그리고 메모리 카드 블록수를 무지하게 잡아먹는다는 절대적인 단점이 감점 요소.

오프닝에서 또 전작과 같이 다시 어레인지 된 T-SQUARE의 KNIGHT'S SONG이 나온다. 여기서 느낄 수 있듯이 전작의 보강판이라는 느낌이 상당히 강하다. 레이스 코스의 분기 코스가 늘어나고, 랠리 코스가 생겼으며 차량도 500여종으로 증가하였으며 라이센스도 슈퍼까지 6개의 등급으로 늘어났다. 세가와 남코와 같은 아케이드 레이싱 게임과는 너무나도 다른 조작감으로 좌절에 빠질 수 있지만, 보다 실재에 가까운 주행을 위해 노력한 게임. 리얼리티란 게임성에 있어서는 양날의 검이라 할 수 있을 것이다. 하지만, 자신의 차량을 구입부터 셋팅에서 주행까지 할 수 있는 자동차 생활을 체험할 수 있다는 점과 고성능의 머신을 운전하는 스릴을 잘 표현하였다. R4와 함께 마련해둔 조크콘은 대응하지 않아 심히 불편했다.

소니의 간판 레이싱 게임 GT2가 나왔다! 시작부터 대단한 의미를 지니고 있는 듯한 오프닝으로 우리를 압도케 한다. 매번 하는 말이지만 역시 전작보다 한층 성숙되어진 그래픽을 보여주고 있다. 부드럽게 되어있는 차의 랜더링은 뛰어나다고 할 수밖에 없다. 차의 조작도 몇 번 플레이해서 감을 익히면 어려움이 없을 것이다. 하지만 이 게임을 본격적으로 즐기려면 CD2장을 플레이해야 한다. 전작과 동일한 모드가 들어있으므로 다시 수집욕의 불을 태울 수 있다. 하지만 차의 수가 늘어갈수록 메모리카드의 수가 같이 늘어가는 사태가 일어날 수도…. 차의 종류는 풍부, 라이센스의 항목도 풍부하므로 여유롭게 즐겨보자. 진정한 재미를 느낄 수 있는 대상이 차에 관심이 있는 사람들로 한정되어 버리기 쉽다는 점은 좀 거슬린다. 전체적으로는 요즘에 나온 PS의 완성도 높은 게임들 중 하나라고 말하고 싶다.

C. 뿌요뿌용 -카군과 함께-

PS/컴파일/퍼즐/12월 16일



게임실에서 熱狂하는 떠돌이와 防塵을 보면서 본인은 아무런 말도 할 수 없었다. 뿌요뿌요란 게임자체를 좋아하지 않기 때문에 그들이 왜저리도 좋아해야 하는지 이해할 수 없었다. 나에게 있어서 최고의 퍼즐 게임은 「하나구미대전 컬럼스」 뿐이다. 뿌요뿌요는 그저 잘만든 퍼즐 게임일 뿐이다. 뿌요뿌요 팬들이라면 사겠지만 이제와서 새삼스럽게 새로운 시리즈라며 덥석 사고 싶은 맘은 없다. 전작들과의 차이점이 뭔지도 알아내기 힘들다. 防塵과 대전하며 비참하게 죽어 가는 것도 맘에 않든다. 싫다! 정말 싫다! 차라리 퍼즐이라면 도키도키 서터찬스를 권한다. 이것은 18禁이다. 사도의 게임이다. 허…허… 왠지 부정하고 있지만 점점 뿌요뿌용에 빠져드는 내 자신을 보며 세상이 허무해진다. 안돼! 防塵 한 게임만 더하자! 이렇게 끝낼 수는 없어!

처음 게임이 시작될 때 뜨는 화면은 정말 분위기 만점. 더구나 오프닝은 환상. 더 이상의 말이 소용없을 정도로 잘 만들었다. 더구나 모든 캐릭터들이 성장했다. 보면 볼수록 자라나는 우리의 아루루를 보면 새삼스럽게 세월이 흐르는 것을 알게 된다. 그래픽을 보면 파스텔 톤으로 아름다운 분위기를 연출해준다. 음악은 전작과 마찬가지로 경쾌하면서도 깔끔한 음향을 제공한다. 전작에 비해서 크게 달라진 부분을 얘기하자면 아무래도 분위기가 많이 차분해진 느낌이다. 그래서 콤보를 넣어도 콤보를 먹어도 기분이 좋아지는 괴이한(?) 현상을 자아내는데 이것 또한 뿌요뿌용의 재미. 말다했다. 더 이상 언급하는 것이 무리일지도….

전원을 넣고 오프닝 애니메이션(더헉! 뿌요에 애니가!)을 보면서 절로 눈물이 흐른다. 어이구 모드는 또 왜이리 많아. 게임적인 면에서 전작들의 분위기를 해치지 않았다는 것은 무엇보다도 다행스러운 점. 전작까지의 왁자지껄한 분위기는 캐릭터들이 조금은 성장한 탓일까, 많이 진정되어 있어 편안한 느낌을 준다. 캐릭터들이 지니고 있는 특수기도 밸런스에 그다지 많은 영향은 끼치지 않는다(끼칠지도…). 신경쓰이면 봉인하도록! 구비되어 있는 모드들은 무얼해도 즐겁다. 시리즈 물은 시리즈가 거듭되면서 많은 발전을 보이는 것이 보통이지만 이 시리즈 만큼은 그렇지 않은 편이 더 나은 듯(하지만 발전하지 않았다는 소리는 아님!). 이거 만재데모는 언제 다 외우지…?

콩 하나도 나눠먹던 절친한 사이를 둘이 싸우다 하나 죽어도 모를 정도로 급격히 반전시킨다는 뿌요뿌요의 4번째 작품. 확실히 컴파일의 실력이 상상하지 못할 정도로 급성장했다는 것을 알 수 있다. 둘이서 뿌요뿌요는 좀 더 흥미진진한 게임진행을 할 수 있도록 하였고, 또 그밖에 다른 모드를 보면 혼자서 즐길 수 있는 카레 스토리 모드 등등 재미가 만재해 있다. 여러모로 재미가 쏠쏠한 참으로 오랜만에 만나는 게임인 것 같다. 가끔은 이런 게임으로 식상해있던 3D 게임세계에서 살짝 벗어나 보는 것도 좋을 것이라고 생각한다.

세가의 이름이 PS의 게임에도 찍힌다…. 왠지 기분이 새롭다. DC용의 원래 게임과 비교하면 역시 그래픽이 나빠졌다는 점을 느낄 수 있으나 PS로 처음 접하는 사람에게는 그다지 상관이 없을 것이다. PS의 여러 퍼즐게임 중에서도 잘 만들어진 게임이며 재미도 그만큼 지니고 있다. 캐릭터들마다 가지고 있는 특수 기술들은 이 게임을 단순한 퍼즐 게임으로 단정지을 수 없게 한다. 그리고 옛날의 뿌요뿌요보다 다양해진 블록들도 그런 점에 한몫을 담당한다. 게다가 여러 가지의 모드들이 다양하게 구비되어 있어 쉽게 질리지 않게 해준다(퀴즈 모드는 언제나 재밌다). 그러나 COM의 난이도가 좀 어렵다는 점이 마음에 걸린다. 적절한 타이밍에 어김없이 나오는 특수 기술과 연타 콤보는 사람의 분노 게이지를 쉽게 쌓이게 할지도…(본인은 2판에서 고생하고 있다).

D. 버추얼 온 2 -오라토리오 탠그램-

DC/세가/액션/12월 9일



이식도는 완벽하다. 하지만 트윈 스틱이 없다면 버추얼 온을 28%밖에 즐길 수 없다. 레이싱 게임에 레이싱 컨트롤러가 선택 옵션이었다면 버추얼 온의 트윈 스틱은 필수 옵션과 같다. 일단 버추얼 온의 심오한 세계를 파헤 치고 싶다면 무리해서라도 트윈 스틱을 구입할 것을 권한다. 물론 국내에서 트윈 스틱의 그 웅장한 자태에 배보다 배꼽이 더 커질 수도 있겠지만 어차피 세가말 배꼽이 좀 더 크다고 해서 달라질 것은 없다. 그리고 배꼽이 좀 남았다면 대전 케이블도 구입해야 한다. 바보 컴퓨터 앞에 두고 혼자서 최선을 다해봐야 별로 재미도 없다. 물론 한 화면에 2인 대전이 되기는 하지만 그것은 그냥 서비스 모드 정도일 뿐…. 당신이 정말로 버추얼 온을 사랑한다면 대전 케이블 정도는 감수해야 한다. 참고로 본인은 버추얼 온을 별로 안 좋아한다(돈 굳었다).

기대에 전혀 손색을 입히지 않을 정도로 수작이다. 더 이상 말이 필요없을 정도로 잘 만들어 놓았다. 통신대전도 PC용 게임에 뒤지지 않을 정도로 세밀한 것 하나하나까지 신경써서만든 그런 느낌을 받을 수 있다. 한가지 문제점은 역시 컨트롤러가 비싸다는 것. 하지만 여건만 허락한다면 하나쯤 장만하는 것을 권한다. 통신 케이블을 통해 친구와 오라맹 대전을 한다면 이것 또한 멋 아니겠는가? 좋은 소프트에 돈을 아끼지 않는 것은 당연한 일이다. 두고두고 할 수 있을 만큼 잘 만들었다. 이번 겨울은 따뜻하겠지…

驚愕! 소프트 하나를 위하여 드캐를 산다는 말이 실제로 나올 수 있을 만한 소프트이다. 트윈스틱만 있다면 정말 최고겠지만 가격이…. 이것은 기계의 싸움이다라는 느낌이 드는 타격감과 굉장한 몰입도를 자아내는 박력, 정교하게 모델링된 각 버추어 트루퍼의 그래픽과 신디사이저와 드럼음색이 강조된 멋 드러진 배경음악, 효과에 적절한 사운드, 그 어느 것 하나 낮은 점수를 줄 만한 것이 없다. 다행히 패드로도 어느 정도는 즐길 수 있도록 배려가 된 점도 마음에 든다. 허나 이번에도 변함없이 캐릭터간의 성능차가 조금 심해서 쓰이는 캐릭터만 쓰이게 되는 단점이 있기는 하다. 어쨌든 확실한 것은 재밌다는 점. 남자라면 스페스나츠!

다른 분들이 총평을 잘 해주셨으리라 믿고 조작에 대한 느낌을 서술하겠다. 트윈 스틱도 없이 발매 전날 구입해 온 것을 잠시 후회. 하지만 패드에 적응한 공략가 「코스가이」님을 본 뒤, 패드에 도전하기로 결심하였다. 재빠른 스파이럴 어택이나 22.5도 대시, 트윈스틱의 점프 캔슬의 어딘는 즐거움들은 느낄 수 없었지만, 드캐 패드를 최대한 이용한 버튼 배열로 나름대로 손에 붙는 조작이 가능함을 알게 되었다. 이 게임 역시 대전 게임 액션의 연장선에 있는 게임으로 물러서지 않는 대전 게임의 심리전을 느낄 수 있다. 엠블렘 제작은 좋지만, 통신대전 한정에 크기가 작아서 아쉽다. 사운드 트랙은 동화적이면서도 열혈을 느낄 수 있는 조화가 독특한 버추얼 온만의 맛을 풍긴다. VF3와는 달리 5.2 버전도 즐길 수 있고 트레이닝 모드에서 속도 조절과 상대 조정이 가능한 가정용 만의 메리트도 준비되어 있다. 완벽이식에 플러스 EX.

DC의 능력을 잘 살린 수작이다. 세밀하게 묘사되어 있는 기체의 움직임과 함께 멋있는 그래픽은 정말 게임할 맛나게 만든다. 물론 여기에 전용 트윈 스틱이 구비되어 있다면 10배는 더 재미를 느낄 수 있을 것이라 생각하지만…. 사운드의 면에서도 거의 흠잡을 데가 없다. 박력이 넘치는 음악과 효과음들이 게임의 분위기를 더욱 돋구워준다. 그밖에 다양하게 구비된 게임의 모드들이 돋보인다. 특히 자기의 취향대로 기체의 모습을 변경할 수 있는 모드가 마음에 든다. 자신만의 기체를 만들어서 다른 사람들의 오리지널 기체들과 싸워보는 것도 재미있을 듯. 그래도 아쉬운 점이 있다면 앞에서도 알 수 있듯이 패드로의 조작이 좀 불편하다는 것이다. 그밖에 특별히 나무랄 점이란…(찾기 힘들걸).

E. 센무 ~제 1장 요코스카

DC/세가/FREE/12월 24일



게임의 이벤트신이나 게임 플레이화면이 타게임의 동영상과 다름게 없어 몰입도를 더욱 높여준다. 또한 음악이 압권. 본인은 프로모션 비디오 때부터, 오로지 오프닝 음악을 듣기 위해 게임을 구입할 정도로 음악이 좋다. 돌발적인 QTB도 좋고 이런 류의 게임에서 필연적으로 해메게 되는 것을 어느 정도 방지해주는 메모시스템도 맘에 든다. 하지만 모든 것이 리얼타임이기 때문에 방향치에게는 방황을 가능할 수 없고 조작감도 그렇게 좋다고는 말할 수 없다(아니 솔직히 말해서 나쁘다). 그리고 대놓고 로딩하는 것도 조금은 거슬리고 장르가 프리라지만 왠지 일반 RPG를 조금 현실적으로 3D화 시켜놓은 것 정도로밖에 보이지 않는다. 하지만 문제는 이런 단점이 장점에 묻혀 전혀 단점으로 느껴지지 않는 다는 것이다. DC가 있다면 무조건 해야할 소프트.

일단 체험판과 그다지 큰 차이를 느낄 수는 없지만 어디선가 모르게 존재감이 베어나온다. 특히 오프닝도 감회가 새롭다는 느낌이 들기도 하고, 전체적으로 문제될 것은 하나도 없다. 하지만 로딩이 느껴진다. 오히려 이부분은 체험판보다 더 심하다고 생각되기까지 한다. 스토리 진행은 무조건 이벤트와 대화로서 해결을 봐야하기 때문에 난이도가 상당하다(특히 일어를 못하는 사람이라면 극악일지도…). 하지만 눈치가 빠른 사람이라면 아마도 대충 진행정도는 가능할 것으로 보여지지만 아무래도 거대한 스토리를 담고 있는 작품인 만큼 대화가 상당히 중요하다는 것을 새삼스럽게 알 수 있다. 그래픽은 확실히 뛰어나다. 하지만 그 이상일 뿐 이렇다할 점은 없는 것 같다. 무엇인가 대작이란 생각이 들게 하지만 과연 이 작품이 1년을 넘게 기다려줄만한 작품인지 약간은 의심스러운 그런 작품. 하지만 작품의 퀄리티와 높은 게임성을 높이 평가해서 이 점수를 날린다.

일단 수많은 센무 팬들과 DC팬들에게 욕먹을 각오를 하고 냉철하게 쓰겠다. 일단 이 게임은 어떤 의미를 지니고 있을까? 일단 그래픽은 엄청나다. 수식어로 형용이 조금은 힘들 정도이다. 게임 자체도 한 번 지나가면 끝이 아닌, 긴 시간을 들여 플레이하는 스타일이다. 하지만 정작 이 게임 자체의 특색은 무엇일까? 용량의 방대함과 그래픽의 무시무시함을 앞세운 것만을 대작이라고 할 수 있을까? 확실히 이 게임은 DC가 나올 당시에 등장했다면 본인으로서도 높은 점수를 줄 수 있을 것이다. 하지만 게임을 해 보면 알겠지만 그래픽을 자랑하기 위한 쓸데없는 클로즈업이 많다. 게임은 방대한 데 비하여 그에 대한 헬프 커맨드가 너무도 부족하다. 3D게임에 어울린다고는 말할 수 없는 조작성으로 짜증을 증폭시킨다. 결정적으로 이것보다 할 만한 DC게임들이 이젠 많이 생겼다는 것이다.

2D에서 머물던 깊이 있는 서양식 어드벤처(매니악 맨션이라던가 원숭이섬의 비밀 같은)게임을 시대의 흐름에 따라 3D 모델링과 시간 개념의 도입, 스즈키 유의 격투 게임 메이킹 센스와 결부시켜 만든 게임이라 생각한다. 진행에 대해서는 여기저기에서 정보를 수집하여 수첩에 적으며(일기 매니아?) 일을 만들어 나가며, 도중의 돌발 상황을 QTE로 처리하는 방식이라 말할 수 있다. 아직 스토리의 전모가 밝혀지지 않은 상황이고, 한정판 발매 후 하루밖에 플레이하지 않아 확실히 감은 오지 않지만 한 감독의 강력한 감독 하에 만들어진 작가주의 작품이라는 것이 느낄 수 있다. 추운 겨울, 느린 템포로 진행되는 게임을 아랫목에서 이불과 패드를 부여잡고 귤 까먹으며 플레이하고픈 분에게 추천한다. 흥미로운 이야기 전개를 기대중.

게임계에 엄청난 이슈를 불러일으켰던 센무가 드디어 발매되었다. 그것도 제 1장. 체험판과 비교하면 그리 큰 차이점은 보이지 않는다. 그래픽 면이나 이벤트의 연출에서는 기대에 어긋나지 않게 뛰어나다(주인공 아버지가 죽는 장면은 특히 인상깊었다). 마을 안을 자신이 원하는 대로 돌아다닐 수 있는 점은 익히 알려져 있는지라 그리 신선한 느낌은 들지 않는데…. 직접 걷다 보면 세밀하게 묘사된 마을의 모습덕택에 실제의 거리를 걷고 있다는 느낌을 더욱 강하게 받는다. 문제는 정작 주인공이 할 수 있는 행동의 범위 보면 아직 제약을 많이 받는다는 것이다(길을 막고 있는 자전거 따위를 왜 못 치울까?). 사람들의 행동을 묘사한 것에도 어색한 점이 많다. 역시 완벽하고 자연스럽게 실제의 생활모습을 게임에서 그려낸다는 것은 아직은 어려운 일일까? 기대가 컸기 때문에 그만큼 아쉬움이 많이 남는 작품이다.

F. 버추어 스트라이커 2 Ver.2000.1

DC/세가/스포츠/12월 2일



나오미 기판에서의 이식인 만큼 이식도는 뛰어나다. 또한 유키짱을 비롯한 오리지널 팀의 추가와 각종 서비스…. 오래간만에 괜찮은 접대용 소프트 하나 나왔다고 생각하면 된다. 그리고 별로 단점이라고 생각되지는 않지만 실황 시리즈에 익숙해 있는 사람들에게는 금방 손에 익지 않는 어색한 조작감에 조금은 위화감을 느낄 수도 있다. 국내에서도 상당한 인지도를 가지고 있는 게임인 만큼 게임센터에서 버스를 좋아하던 사람이라면 반드시 만족할 수 있을 것이다. 하지만 게임센터에서도 별로 해본 적이 없고 축구 게임을 별로 좋아하지 않는 사람은 그래픽에 혹해서 샀다가는 후회한다. 전체적으로 단점은 없고, 장점이 눈에 띄지만.. 개인적으로는 이 게임을 구입해야 할만한 절대적인 요소를 찾는데 실패했다(역시 사쿠라 대전 3가 나와야…).

아케이드로 최고의 인기를 구가하고 있는 버추어 스트라이커 2000. 1 버전이 나왔다. 물론 최고의 그래픽과 최고의 서비스 정신을 선두로 하여 200% 이식률을 보여주고 있다. 시작부터 극찬인 것은 역시 내가 이 게임을 좋아해서일까? 그런 것은 중요하지 않다. 말 그대로 완벽 초월 이식이다. 섬세한 그래픽부터 시작해서 그 리얼한 선수들의 움직임. 게다가 플레이 할 때마다 추가되는 경기장과 켄키의 외계인 축구 선수들… 아케이드 판에서는 느껴보지 못한 감흥이 온다. 득점을 뽑았을 때 골의 점수를 주는 것도 아주 마음에 든다. 이 득점 방식은 콤비네이션 세트 플레이가 얼마나 잘 이루어지는가에 따라서 결정되는데 고득점을 노려보는 것 또한 이 게임의 재미. 수백가지의 잔재미가 존재하는 버스2 2000. 1 버전. 드캐의 위력이 새삼 멋져 보이게 만들어주는 게임이 아닌가 한다.

1달 안 보이나 했더니 또 축구 게임이…. 오락실에서도 제대로 즐겨본 적이 없어서 그런지 굉장한 재미가 있다. 여전히 스로인 포즈는 마음에 들지 않지만 이번 달 리뷰작인 오라탠과 마찬가지로 흠 잡을 만한 곳은 별로 없다. 본인이 별로 좋아하지 않았던 지라 여러 가지 추가점에 대하여 오락실과의 상대적인 대단함은 피부에 와닿지는 않지만 이 게임의 이식을 목빠지게 기다렸던 수많은 팬들에게는 기쁜 크리스마스 선물이 될 것이다. 한국팀의 전력이 1에서 그저 그렇다가 2에서 다시 쓸만해 졌다는 점으로 인해 1점을 보탠다.

철저히 대전위주로 만들어진 아케이드 축구게임. 상대의 심리를 파악하고 전술을 머리로 생각하며 숙련된 손으로 옮겨야 하는 그 대전 게임을 축구로 옮겼다고 해도 과언이 아닐 정도로 숨쉴 틈 없는 선입력과 심리전이 계속된다. 버전 2000에 와서 좋아진 점은 버그성이 짙던 개막 패턴이나 개막 롱 슛 등의 반드시 통하는 기술이 많이 사라지고 밸런스가 더욱 좋아졌다는 것이다. 아케이드 이식작 답게 선수들이 실명으로 등장하는 일은 없지만, 충분히 훌륭하게 모델링 된 선수들을 보면 알아볼 수 있을 정도. 사람에 붙어 다니는 공이 아닌, 힘을 받아 움직이려는 공을 표현했다는 점도 놀라운 점. 가정용만의 리그전이나 토너먼트 또한 몰입할 수 있으며 다양한 운동장과 팀들의 추가도 아주 좋다. 게임의 이식도는 100%이상이라고 해도 과언은 아닐 듯. 다만 공이 사람에 붙어 다니는 축구에 익숙해 진 게이머에게는 약간의 각성을 요구.

음…. 뭐랄까, 상당히 잘 이식되어진 게임이다. 본인은 스포츠 게임을 별로 좋아하진 않지만 잘 만들어 졌다는 것을 인정할 수밖에 없다. 일단 그래픽이나 사운드에서는 아케이드판에 비해 떨어지는 것이 없다. 조작감에 있어서는 일단 스틱을 장만한다면 금상첨화겠지만 패드로도 별 무리 없이 플레이할 수 있다는 점에서 괜찮다고 말하고 싶다. 아케이드판에서도 그러했듯이 게임 내에서의 시각을 실제 시각의 상황과 거의 비슷하게 살렸다는 점은 개인적으로 상당히 맘에 드는 부분이다(실제 분위기를 더욱 나게 한다). 실제 데이터에 비슷하게 맞추려면 팀간의 차이가 나는 것은 어쩔 수 없다만 까짓 실력차 근성으로 극복해 내자! (어려울지도…)

G. 포켓 몬스터 금

GB/닌텐도/RPG/11월 21일



설마 포켓 몬스터를 싫어하는 사람은 있을지 몰라도 모르는 사람은 없을 정도의 인기작. 게다가 최근에는 공중파까지 타고 있으니…. 게임에 대한 잡설은 필요 없을 것 같다. 전작을 해봤다거나 포켓몬이 무엇인지 아는 사람이면 밤낮을 지내며 할 수 있을 정도이며, 잘 모르는 사람도 접하게되는 순간 전율을 느낄 수 있다. 뜨거운 수집욕이 콜렉터의 혼을 불태운다. 일단 자신이 콜렉터의 기질이 강하다고 생각하는 사람은 무조건 해야한다.

포켓 몬스터 금이 드디어 발매되었다. 우선 보다 탄탄해진 스토리와 시스템으로 분위기를 압도한다. 초보자들역시 쉽게 할 수 있도록 꽤 자세한 설명과 이벤트들이 시작부터 깔끔한 인상을 준다. 이번 작품도 전작들과 마찬가지로 수집하고 싶은 욕구가 마구마구 생기는 그런 몬스터들이 하나 가득 등장해 이 게임을 즐기는 사람을 수집광으로 만들어버린다. GB컬러로 새롭게 탄생한 포켓 몬스터 금을 보면 어째서 이 시리즈가 인기가 있는지 새삼 느끼게 해준다. 미니 게임기라는 매체에서 이정도의 수작이 나온다는 것은 닌텐도의 실력을 보여주는 것. 이 게임 하나만으로도 미니 컴보이 컬러가 자꾸 사고 싶어지는 것은 나만 그런 것일까?

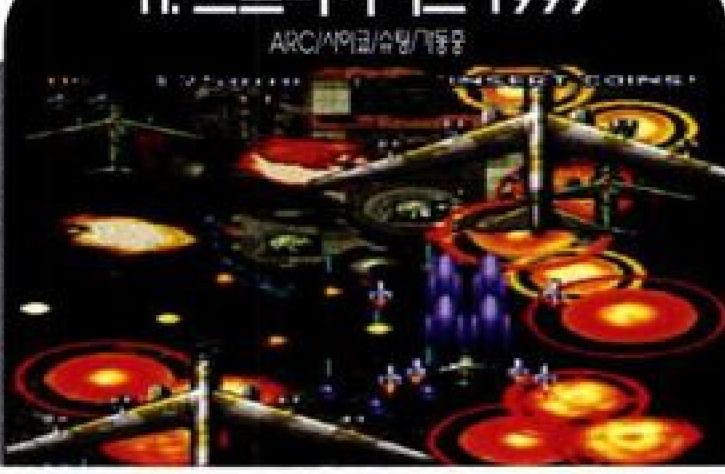
난이도가 전작처럼 만만하지 않다는 점이 게임에의 몰입감을 오히려 높여준다(생각해보니 전작이 그렇게 쉬웠던 것 같지도 않은데…). 나만 그런지 모르겠지만 새로 등장한 몬스터들의 디자인이 상당히 마음에 들지 않는다. 이질적이라고 할까? 전체적인 분위기는 포켓몬스터 블루의 것을 계승하고 있다(레드 · 그린과 블루와의 분위기 차이는 해본 사람은 알겠지만 상당한 것이다). 잡설이 상당히 길었지만 결론은 재미있다. 요즘같이 게임들이 편하고 쉬워지는 추세를 과감히 역행하는 모습은 닌텐도가 가지고 있는 특유의 자신감일까? 대단한 게임이다. 단점이 있다면 전작에서 150마리(뮤까지 하면 151) 다 모은 사람들은 처음에 무언가 참기 힘든 이질감에 괴로울 것이라는 것. 그리고 전작같이 신선한 느낌은 없다는 것이다.

아기자기한 맛이 넘치는 것은 유저들에게 어필할 수 있는 확실한 소재일 것이다. 아무래도 RPG를 여러명이서 같이 즐길 수 있다는 것도 TRPG와 울티마 온라인 등등의 정통파 RPG이래에 없는 일이라 포켓몬 시리즈에는 빼놓을 수 없는 마케팅 포인트. 전투가 1 대1 대전인 점도 묘하게 DQ 1을 생각나게 한다. 아무래도 본인이 포켓몬 시리즈에 별 관심이 없는지라 자꾸 상업적인 성향만 강조해서 쓰는 것 같은데 정말 그렇다. 물론 게임적인 재미도 부정할 수 없지만 솔직히 게임면에서는 1의 시스템을 거의 그대로 답습하고 있는지라 새로운 느낌을 받기는 힘든 단점이 있다. 전작의 하위 포켓몬들의 퇴화버전이 있다는 것은 신선한 느낌을 준다.

본인에게 있어서 가장 난적이었던 작품(포켓몬과 그다지 친하지 않아서…). 하지만 직접 접해보니 재미가 솔솔 난다. 특히 옛날 게임에의 향수를 불러일으키는 컬러GB의 그래픽이 마음에 든다. 요즘의 펀만한 게임들보다 꼼꼼하고 짜임새가 있다. 그리고 모두가 말하는 포켓몬만의 사람을 끌어당기는 묘한 맛을 느낄 수 있다. 역시 육성의 면이 큰 작용을 하고 있다는 말인가. 게임의 안내도 친절하기 때문에 아무리 포켓몬을 처음 접하는 사람이라도 무리 없이 시작할 수 있다(윽, 찔린다…). 뭐니뭐니해도 이 게임의 중심인 포켓 몬스터들의 귀여운 모습들은 저절로 애착이 가게 만든다. 다만 전투에서 좀 더 다양한 요소를 넣었다면 하는 아쉬움이….

H. 스트라이커즈 1999

ARC/사이쿄/슈팅/가동중



4

게임을 하는 리뷰어라면 적어도 그 게임의 중반까지는 진행을 하고 그 게임을 평가해야 된다고 생각한다. 하지만 본인은 아무리 플레이해도 5분을 버티지 못하니…. 뭐라 게임성에 대해 할말이 없다. 그저 빗발치는 탄환들을 보며, 이걸 피하라는 건지…? 이제 그만 죽으라는 건지…? 하는 의구심만 남게 하였다. 만일 이 게임에 숨겨진 캐릭터로 시오리가 나와 눈에서 광선을 쏘지 않는 한 본인은 이 게임에 좋은 평가를 내릴 수 없을 것 같다. 역시 슈팅은 「게임천국」이 최고야.

8

슈팅게임을 심각하게 좋아하지는 않지만 워낙 비행 시뮬레이션 쪽을 좋아하다보니 어느새인지 모르게 스트라이커즈 시리즈를 좋아하게 되었다. 일단, 전체적인 밸런스는 전작에서 크게 벗어나지 않았다. 적들의 미사일 패턴도 이제는 좀더 보면서 피할 수 있으며 폭탄의 사용량을 많이 줄일 수 있게 되었다(물론 기본 난이도는 상당하다). 전작에 비해서 바뀐점이나 수정된 점도 여러군데 보여지는데 이것은 아마도 저연령층을 위한 배려라고 생각한다. 시간을 때운다거나 기록에 도전하는 것을 좋아하는 사람에게 적극적으로 추천하지만, 성격이 별로 좋지 않은 사람은 이 오락을 즐긴다음 돈낭비+허무함의 결과로 폭주할 수 있으니 미리 방지하기 위해서 그분들에게는 별로 추천하지 않겠다.

8

기체간의 밸런스가 맞지 않는 듯 하면서도 잘 맞기 때문에 어떤 기체를 골라도 무리 없이 즐길 수 있다(물론 숨겨진 기체는…사기다). 난이도는 여러 가지 의견이 분분하지만 전작들에 비해 거의 비슷한 수준의 난이도를 보인다. 모아쏘기의 경우, 버튼을 누르고 있는 시간 동안만 기술이 발동되고 누르고 있는 동안 노멀 샷은 자동 연타가 된다는 점이 게임을 하기에 상당히 편해진 점. 건버드 2와 함께 모아쏘기에 있어서는 궁극이 아닐까 생각한다. 종스크롤 슈팅게임이 다 그렇듯이 지나가면서 심심할 때 하기는 딱이다. 무언가 깊은 맛은 부족하다. 참고로 초보자는 렙터, 숙달자는 팬텀.

7

스트라이커즈에도 1999가 되면서 제3의 버튼이 등장했다. 슛팅은 긁어야 맛이라지만 노멀샷과 모아 쏘기의 구별이 생기면서 골라 쏘는 맛이 늘어났다. 화면은 전작들과 마찬가지로 3D 캡쳐와 도트 노가다의 혼합으로 회색 톤을 많이 풍긴다. 기체들이 전작에 비해 샷의 다양함은 늘었지만 활용도와 판정 면에서의 개성은 조금 줄어든 듯. 난이도 조정이야 게임센터 주인님 마음이겠지만, 예전에 인컴이 들어온 게임센터에서 EASY로 플레이 할 때도 4스테이지에서 움찔할(사실 코인을 요구하는) 상황이 발생하게되었다. 전작에 비해 플레이어 사망시에 난이도가 잠시 쉬워지던(파워의 영향이라 합니다) 경향이 줄었기 때문이라 생각된다. 2인 플레이의 분담의 즐거움도 여전히 건재. 시리즈물답게 그다지 변한 점은 보이지 않지만 후속작의 느낌이 나는 정도. 1945 II를 대체할 메리트가 있을지…. 컨티뉴 화면 구성이 마음에 든다.

9

1945시리즈의 세 번째 작품이 나왔다. 이번 작품에는 좀 더 미래적인 분위기를 짙게 풍기고 있는 것이 특징. 그래픽은 건버드 2에서 좀 더 나아진 모습을 보여주고 있으며 적 기체의 공격 수준 또한 한층 업그레이드되었다. 이번의 주인공 기체들은 전작보다 별로 차이가 보이지 않기 때문에 기체 선택시에 고민을 더 많이 해야할 것 같다(하지만 숨겨진 기체의 성능이 거의 사기적인 수준이라서…). 역시 전작과 가장 많이 차이나는 것은 모아쏘기의 방식이 바뀌었다는 점이다. 모인 게이지가 다 닳을 때까지 버튼을 누르고 있으면 모아쏘기가 나가는 방식으로 게이지의 조절이 용이해 졌다는 것에서 점수를 보태 줄 수 있다. 한가지 아쉬운 점이랄까. 명색이 사이쿄의 슈팅답게 아름답고 화려한 적의 탄들을 구경할 수 있다는 점(본인의 한계를 느낀 지는 오래). 하지만 전체적으로 잘 만들어졌다고 생각한다.

FREE REVIEW



● 사쿠라와 이상한 크로우 카드

WS/반다이/육성RPG/11월 2일

사쿠라의 존재 자체가 장점인 게임이다. 사쿠라의 팬이라면 무조건 사야하는 게임이지만…. 그전에 먼저 자신이 사쿠라를 정말 좋아하는지 다시 한번 생각해보자. 3,800엔이다. 국내에서는 5만원 정도에 거래되고 있다. 결코 싼 가격이라고는 할 수 없는 이 게임. 게다가 매체가 시디가 아니기 때문에 음성은 기대하기도 힘들고, 당연히 멋진 동영상 오프닝 등은 꿈도 꾸지 못한다. 오로지 콜렉션으로서의 가치만 가지고 있을 뿐이다. 사쿠라를 좋아하지만 그것이 「카드캡터 사쿠라」가 아닌 국내의 「카드캡터 체리」라면 구입을 보류하는 것이 좋다. 그리고 게임의 내용에 대해서는…. 별로 언급할 것이 없다. 어차피 사쿠라를 구입한 사람이라면 게임성을 기대하고 산 것이 아니라 사쿠라를 좋아하기 때문에 산 것일테고…. 사지 않는 사람은 영원히 사지 않을테니…. 하지만 한가지만은 확실하게 말하고 싶다. 게임 하려고 사면 후회한다고….



● Ez2Dj 스페셜 에디션

ARC/어뮤즈 월드/음악 게임/12월 발매 예정

우리 나라에서 만들어 주목을 받았고 또 그 실력을 인정받은 어뮤즈 월드사의 최신작인 Ez2Dj 스페셜 에디션이 공개되었다. 전작에 비해 상당히 발전한 느낌을 받을 수 있는데 신곡들을 최대한 많이 실어보려는 노력이 돋보였다. 우선 노트 배열이 많이 바뀌었는데 아쉽게도 아직까지 음악과의 계연성 문제가 고쳐지지 않았다. 그리고 또 다른 문제점은 리믹스되어 수록된 곡들의 난이도는 우주에서 제일 어렵게 만들었다고 해도 과언이 아니다. 너무 어렵다. 그밖에 추가되거나 수정된 부분을 살펴보면 판정이 상당히 완화되어 있다. 특히 전작에서는 COOL의 콤보가 GOOD이 나오면 끊겼지만 이제는 기록되어 있다가 다시 COOL이 나오면 이어지도록 되어있어 쉬운곡이나 노트가 많이 나오는 곡에서 고득점을 하는 것이 너무나 쉬워졌다. 그리고 스트리트 믹스에서 게이지의 양이 상당히 올라갔으며 배경화면도 훨씬 멋있어졌다.



● 두근두근 메모리얼 2

PS/코나미/연애SLG/11월 25일

본인은 이미 두근두근 메모리얼 1으로 인하여 수많은 재물을 탕진한 바 있다(관련 소프트만 해도 얼마나…). 그래서 2는 하지 않으려 했건만…. 정말 섭섭나게 잘 만들었다. 게임 화면의 풀 사이즈 화, 히로인들의 수많은 패턴, 기후와 약속 시간 도착 타이밍에 의한 자잘한 잔재미, 이모셔널 보이스 도입으로 인한 감정 이입 강화…. 장점이 셀 수도 없이 많다. 특히 인터넷으로 가상을 현실화시킨 히비키노 시와 고등학교의 홈페이지는 다른 연애 시뮬레이션과 확실한 차이를 가져온 신선하고 획기적인 요소라고 할 수 있다.



● 스트리트 파이터 3 W 임팩트

DC/캡콤/격투 액션/12월 16일

우선 상당히 오랜 텀이 있긴 했지만, 완벽을 기해 이식해준 캡콤사에 감사드리는 바이다. 아시다시피 이 타이틀에는 퍼스트와 세컨드 2가지 게임이 수록되어 있다. 다른 느낌의 두가지 스파3가 GD하나에 담겨있는 것이다. 전체적으로 화면에 뿌려진 도트수가 아주 조금 부족해 보이는 듯 하지만(VGA박스로 보아 뭉게지지 않아 그런 것일지도…) 류의 노련함, 엘레나의 유연함, 숀의 청춘, 휴고의 코믹함, 고우키의 강함(일이 있게만 없어 보이죠)을 로딩이 전혀 없이 볼 수 있다. 3에 들어 생긴 블로킹, 리프어택, 타겟 콤보, 슈퍼아츠 선택 시스템에 의해 새로운 게임성과, 캐릭터마다 풍기는 강한 개성, 최고의 타격감을 느낄 수 있다. 다만 단점이 있다면 대전시에 랜덤 스테이지 선택이 없어 바꾸는 것을 잊고, 커맨드 입력이 아케이드와 동일하여 너그럽게 즐길 수 없다는(다른 캡콤의 이식작에는 입력 시간을 조절할 수 있다)것. 그리고 스파3의 멋진 그림을 즐길 아트 갤러리 정도를 마련해주지 못한 서비스의 부족 등을 들 수 있다



● 스타 글래디에이터 2

DC/캡콤/격투액션/12월 9일

빨리 이식되었던 전작에 비해 이제서야 나오게된 스타 글래디에이터 2. 이 게임의 매력은 다채로운 캐릭터들과 화려한 연출에서 돋보인다고 할 수 있다. 특히 각 캐릭터에게는 기술은 비슷하지만 모습이 전혀 다른 라이벌 캐릭터가 있다는 점이 더욱 흥미 있게 만든다. 또한 전작에는 없었던 '플라즈마 필드'라는 기술의 추가는 재미와 긴장감을 배로 증가시켜 준다(특히 대전에서). 하지만 이미 오락실에서 스타2를 즐겨보신 분들이라면 무언가 답답한 점을 느낄 수도 있다. 그렇다면 옵션에서 데미지의 레벨을 8로 맞추어 놓고 다시 게임을 즐겨보라. 시원시원한 기술들의 위력을 체감할 수 있다(체력의 반 정도는 우습다). 이식도에 있어서는 캡콤답게 별 문제가 없지만 몇 가지 아쉬운 점도 있다. 먼저 그래픽이 전체적으로 어두워졌기 때문에 아케이드판에 비해 화려한 맛이 줄어들었다는 점. 또 트레이닝 모드의 메뉴가 다른 캡콤의 게임들(대표적으로 제로3)만 못하다는 것이다. 소울칼리버 이후 다시 무기 난도질을 벌이기에 좋은 게임이 될 것이다.

■ 현장 취재

어뮤즈 월드 '99 탐방기







지난 99년 12월 13일부터 16일까지 4일간 국내 최대 규모인 '어뮤즈 월드 게임쇼'가 개최되었다. 벌써 5회를 맞이하게 되는 어뮤즈 월드 어트랙션전은 그 어느 때 보다도 국내 아케이드 산업에 대한 인식을 새롭게 할 수 있을 정도로 국내 게임 제작사들이 대거 출현하였으며, 출전 작품 하나하나가 일본 게임기들에 비해서 절대 뒤지지 않는 상당한 퀄리티를 보여주었다.

[취재: 김규만]



◀ 벌써 5회째 맞이하는 어뮤즈 월드 어트랙션전

국제적인 게임쇼인 만큼 그 규모부터가 심상치 않았던 어뮤즈 월드'99. 국내의 게임현황이 가장 확실하게 반영되었다고 해도 과언이 아닐 정도로 음악장르의 게임기들이 많은 자리를 차지하고 있었다. 그 중에서도 가장 눈에 띄는 점은 국내 게임업체들이 대규모 참여했다는 것이라 할 수 있다. 하지만 아쉽게도 그 기본적인 설정은 일본 코나미사의 「댄스댄스레볼루션(DDR)」과 「비트매니아」의 그것과 상당히 흡사하다. 그렇지만 참신한 아이디어를 가미하여 새롭게 단장하고 개발하였다는 점에서 충분히 앞으로의 발전 가능성을 기대해 볼 수 있었다. 주요부스 별로 꼼꼼히 살펴보기로 하자.

남코

국제 게임 어트랙션인 만큼 일본 게임업체들도 많이 참여했다. 역시 어트랙션전에서 빼놓을 수 없는 남코는 자사의 작품으로 유명한 「철권TT」부터 시작해 음악게임인 「기타잼」을 공개하였다. 국내에는 그다지 알려지지 않은 게임이어서 그런지 많은 관람객을 끌지는 못하였지만 남코의 뛰어난 센스를 확인하는데는 부족함이 없었다. 남코의 부스는 약간 작은 규모로 이루어져있어 이색적인 이벤트는 구경할 수 없었지만 국내에서 볼 수 없었던 종류의 게임들이 많이 출품되어 관람객들의 높은 지지를 얻었다.



① 철권TT대회에서 낯익은 남코의 임철환씨
② 남코의 음악게임 「기타잼」
③ 기타는 정교하게 만들어져 있어 실감이 나는데…



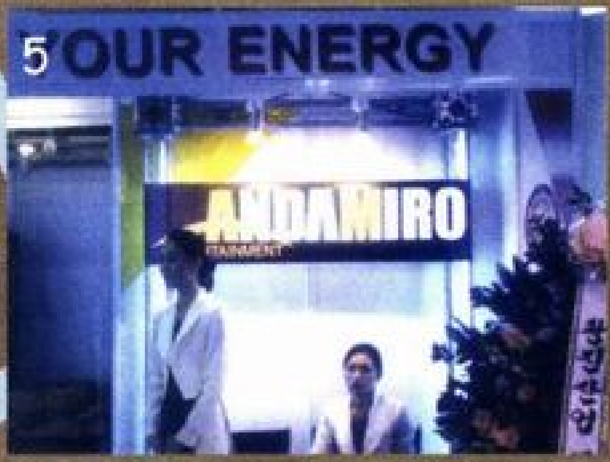
④ 세가의 새로운 '이벤트 레이싱(?)'. 구급차(救急車)

현대세가 엔터테인먼트

현대와 세가의 합작회사인 (주)현대세가 엔터테인먼트에서는 국내용으로 알맞게 컨버전된 세가의 각종 게임들이 전시되었다. 발매 전부터 높은 기대를 받고있는 아웃트리거는 나오미 기판을 사용하여 최고의 퀄리티로 승부하였으며 마치 「버추얼 온」같은 이미지를 느끼게 했다. 최근에 느낄 수 없었던 박진감과 리얼한 조작감을 마음껏 즐길 수 있을만한 게임이고 최대 4인까지 플레이가 연동되는 기능도 가지고 있었다. 또, 국내에서는 별로 찾아볼 수 없었던 구급차(救急車)도 체험할 수 있었다. 그밖에 「버추어 스트라이커2 Ver. 2000」과 「버추어 테니스」, 그리고 3D 야구 게임인 「월드시리즈'99」, 「토이 파이터」, 「잠보 사파리」 등이 공개, 시연되어 부스의 분주한 모습을 볼 수 있었다.

안다미로

디디알류의 댄싱 게임으로 국내에서 높은 인기와 지지를 받고 있는 안다미로의 「펌프 잇 업(이하 펌피럽)」은 순수 국산제작 게임이라는 점에서 Ez2Dj와 같이 호평을 받고 있다. 아직까지 게임성에 있어서 많은 문제점을 가지고 있는 것은 사실이지만 보다 철저하게 보완하려는 안다미로의 노력을 한눈에 알아볼 수 있을 만큼 자세한 설명과 기기 전시가 이루어졌다. 안다미로 부스에서 가장 아쉬웠다고 할 수 있는 점은 다름이 아닌 이벤트 행사의 미비함. 여타 다른 부스와 확연하게 차이가 날 정도로 이벤트에 대한 비중이 없었다. 이번 5회 어뮤즈월드에서는 신 기종인 「펌피럽 2nd 믹스」를 공개하고 프리 플레이로 시연을 하는 등의 행사를 벌였다.



⑤ 안다미로의 부스

어뮤즈 월드

Ez2Dj로 일약 최고의 게임업체로 발돋움되었으며, 99년 대한민국 게임 대상까지 차지한 어뮤즈월드의 부스는 그 규모나 이벤트 등으로 보아 단연 최고였다. 우선 홀 중앙에 설치된 무대와 그 주위에 신작인 「Ez2Dj 스페셜에디션」을 정식으로 공개해 주목을 받았다. 신작 공개뿐만 아니라 이벤트로 작품소개 및 Ez2Dj 게임 경진대회를 개최해 관중들의 높은 인기를 얻었다. 전작 때에 비해 자사 제품에 대한 선전의 규모가 큰 것으로 볼 때 어뮤즈월드가 Ez2Dj 스페셜에디션에 걸고 있는 기대가 어느 정도인지 쉽게 가늠할 수 있었다. 행사에 참여한 선수들에게 'Ez2Dj ost CD'가 참가 선물로 제공된 것뿐만 아니라 플레이스테이션을 우승상품으로 내걸었다. 또한 Ez2Dj 스페셜에디션 뿐만 아니라 자사의 최신개발 게임들도 대거 공개하였다. 새롭게 공개된 작품들 중에는 체감형 승마게임과 「댄싱피버」라는 댄싱류 게임으로 노래방기기와 댄싱게임의 형식을 합쳐놓은 크로스오버 형태의 이색적인 게임들이 있었다.

⑥ 이벤트도 상당히 신경 쓴 것을 알 수 있을 만큼 멋있었다
⑦ 최고란 이름에 걸맞을 만큼 큰 행사부스
⑧ 승마 기기, 중년층을 겨냥한 게임인가?
⑨ Ez2Dj 스페셜 에디션의 통체는 크게 바뀐 점이 없다

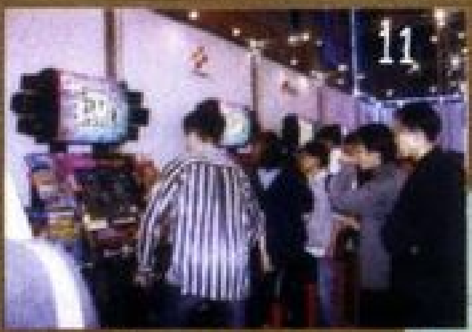
















⑩ 상당한 퀄리티를 보여준 건슈팅 게임 사일런트 스코프
⑪ 이 부스 최고의 인기를 기록했던 댄스댄스 레볼루션 3rd 믹스
⑫ 이것이 최고의 존재감을 가지고 있었던 비트매니아Ⅱ DX 2nd style, 일인의 것이 아니라는 것을 확실히 보여주었다
⑬ 인기를 실감할 수 있다

유니코

어뮤즈월드의 부스와 쌍벽을 이룰 정도로 높은 인기를 끌었던 유니코 부스에서는 이날 음악 게임으로 러시를 날렸다. 코나미에서 만들어내고 있는 모든 음악게임을 국내 정식버전으로 수입을 하고있는 유니코에서는 「DDR 3rd 믹스」를 처음으로 공개하여 많은 관심을 모았다. 뿐만 아니라 DDR 3rd 믹스를 선봉으로 하여 「퍼커션프릭스(드럼매니아)」, 「비트매니아Ⅱ DX 2nd style」, 「비트매니아 5th MIX」, 「기타프릭스 2nd MIX」, 그리고 코나미의 슈팅게임인 「사일런트 스코프」, 자사의 작품인 「제로포인트 2」와 「팝팝 패닉」이라는 퍼즐게임을 공개하였다. 이 부스에서는 행사일정에 맞춰 여러가지 이벤트를 제공하였는데, DDR 시범플레이 및 시연회와 일본에서 한참 유행하고 있는 퍼포먼스 동영상들을 멀티비전으로 시청할 수 있었고 국내 유명 DDR 팀들을 모아 대결을 펼쳐보이기도 하는 등 다양한 볼거리를 선보였다. 이 부스에서 가장 이목이 집중된 것은 역시 DDR 3dr 믹스와 비트매니아Ⅱ DX 2nd style이었다. 모두 국내에 처음으로 소개된 게임기들이라서 많은 주목을 받았다. 그밖에 비트매니아 5th 믹스의 경우는 너무 밋밋한 구성과 전작에 비교해 이렇다할 비중을 얻지 못하고 있는 상황으로 그다지 호조를 보이진 못했다. 그리고 퍼커션프릭스와 기타프릭스 2nd MIX의 연동플레이를 할 수 있도록 설치가 되어있었지만 이것에 대하여 잘 알지 못하는 사람들이 더 많아서인지 연계플레이를 하는 사람들은 그다지 눈에 띄지 않았다. 유니코 전자에 전시된 작품들을 보면 대부분의 게임기들이 음악게임이라는 것을 한눈에 알 수 있는데, 이것은 우리 나라에 불어올 제 2차 음악게임 파동을 암시해 주고 있음을 느낄 수 있었다.

그밖의 게임업체들

유명한 게임업체들 외에도 처음으로 작품을 만들어 내거나 보통 컨버전 작업만을 고집하던 게임업체들이 상당히 몰려들어 지난해보다 상당한 수준의 전시회 만들기에 이바지하였다. 여러 업체들이 뒤늦게나마 음악게임 제작에 투신하는 것을 볼 수 있었는데, 파라 엔터프라이즈 사의 「댄싱블라스터」는 6방향 댄싱류의 게임으로 디디알과 그렇게 큰 차이는 찾아볼 수 없었지만, 이색적인 이벤트 위주의 행사로 관람객들의 이목을 끌었다.

그밖에 부스들 중에서 꽤나 큰 비중을 차지했던 「댄싱스타」는 댄싱류 게임에 카메라라는 요소를 접목시켜 게임화면 자신의 플레이 모습을 볼 수 있다는 점으로 시선을 끌었다.

이 이외에도 여러 가지 음악게임기들을 만나볼 수 있었는데, 그 중 드럼의 형태를 가지고 있던 「드럼파이어」라는 게임은 아쉽게도 행사 측의 실수로 인해 게임전시에 차질을 빚었지만 드럼의 모양만큼은 상당히 신경써서 만들었다는 것을 알 수 있었다. 안타까운 점은 구성된 드럼 킷이 코나미의 드럼과 똑같다는 점. 하지만 킷의 위치를 살펴보면 노력한다는 면이 여실히 느껴지도 했다.

「탭 댄서」라고 하는 새로운 댄싱게임도 전시되어 '음악'에서 탈피한 본격적인 댄싱게임 시대의 신호탄을 올렸다.



한번 즐겨봐앙~



의외로 큰 부스였다



탭 댄서



똑같다고 하면 맞을 것이다

음악 게임 전시회로 만족할 것인가?

이번 제 5회 어뮤즈월드전은 여느 때보다도 국내 게임업체들의 활발한 참여로 인해 국내 아케이드게임 관련산업 방향으로의 발전 가능성과 장, 단점들을 확실히 점검할 수 있었던 좋은 기회가 되었으며, 행사에서 치러졌던 이벤트 등 판촉전략에도 일본과 미국 등지의 기업들 못지않은 실력을 보이며 좋은 관람환경을 마련해 주었다. 이번 어뮤즈월드 전이 가지는 의미는 여러 가지가 있다고 볼 수 있지만, 역시 가장 중요한 점은 음악게임의 식을 줄 모르는 인기와 지지라고 할 수 있다.

특집 Interview 1

국산 시뮬레이션의 신기원을 여는

「(주) 금양」



아케이드에서 인기 있는 국산 게임으로 가장 먼저 떠오르는 것이라면 「Ez2Dj」나 「펌피럽」등을 떠올릴 수 있을 것이다. 하지만 이 게임들은 기술력보다는 아이디어에 중점을 두고 만들어진 게임이라고 할 수 있고, 뛰어난 기술력을 보여주는 국산 아케이드 게임은 찾아보기 힘들었던 것이 사실이다. 그런 점에서 (주)금양의 「Grand Touring(그랜드 투어링)」은 충분히 주목할 만한 게임이다. 국산 게임으로는 보기 드물게 첨단 기술의 3D 그래픽과 체감 시스템을 사용하고 있는데다가 이미 어느 정도의 수출까지도 하고 있는 게임이기 때문이다.

〈취재 : 이우석 기자〉

기술력으로는 자신 있습니다

(주)금양의 연표와 게임이 구동되는 하드웨어를 살펴보도록 하자. 이 게임에 대한 이해에 상당한 도움을 줄 듯 하다.

위에서 보면 알 수 있듯이 상당한 역사를 가지고, 주력으로 내세우고 있는 사업 부문은 화학 사업이다. 화학이야말로 모든 산업의 기본이 되는 사업 중 하나인데다가, 첨단 분야로 갈수록 화학에 대한 이해와 응용이 중요해진다. 소위 말하는 기간산업에서 출발한 회사이니 만큼 기본이 튼튼한데다가, 정밀화학 분야의 연구소를 따로 설치하고 있을 정도이니 기본적인 기술력은 상당한 수준에 달해 있을 것이라고 짐작할 수 있다.

또한(뒤에서도 다시 소개하겠지만) 이 게임은 드라이빙 시뮬레이터와 체감머신을 적절히 결합하고 있다. 놀라운 것은 이 체감머신 내의 시스템, 예를 들면 전반적인 게임 통체의 움직임을 조절하는 모터나 핸들의 현실감을 높여주는 피드백 장치까지도(자동차 핸들의 경우, 방향을 전환하면 자동으로 제 자리에 돌아오게 만들어져있는데, 이를 피드백이라고 한다) 자체 기술력으로 직접 제작한 것이라고 한다. 기술력과 게임이 결합하면서 만들어낸 시너지 효과라고 볼 수 있을 것이다. 이 때문인지, 유저가 실시간으로 조작할 수 있는 국산 게임 시뮬레이터로는 유일하게 유럽 여러 국가에 수출까지 하고 있다.

금양의 연혁

1955. 11	회사 설립 (사카린)
1971. 10	발포제공장 준공
1976. 12	기업공개 한국증권거래소 주식상장
1985. 7	기업부설 연구소 설립 (정밀화학)
1995. 12	ISO9002 인증 획득
1998. 6	유압식 시뮬레이터 사업 개시
1999. 6	KYF VR연구소 설립 (VR 시뮬레이터)

좀더 자세히 볼까나?

사 양

CPU
PentiumII-350
(현재 시판 중인 기종은 Celeron-433)

RAM
128M

VGA
Intel I740 AGP 8M (2D)/
3Dfx VoodooII (3D)

SOUND
SoundBlaster AWE64 Power

ETC
저장 매체는 HDD 사용/체감 부분은 자체 제작 시뮬레이터 사용

(주)금양의 체감머신은 PC를 기반으로 하고 있다. PC 기판 사용은 최근에 많이 사용되는 방식으로, 하드웨어의 가격이 싸지고 업그레이드나 소프트웨어의 교체가 쉽다는 장점을 가지고 있다. 게다가 요즈음은 PC의 하드웨어적 성능이 워낙 훌륭하기 때문에 그 자체만으로도 충분히 훌륭한 퍼포먼스를 낼 수 있기 때문이기도 하다. 물론 뜻하지 않은 에러 등의 문제가 있는 경우도 있기는 하지만, 이 게임은 1년 이상의 기간 동안 을 시험가동하면서도 그러한 문제를 겪은 적은 거의 없었고, 실제 업소에서 에러가 발생한 경우는 한 번도 한다. 또 한 PC기판의 고질적인 단점 중 하나라고 불리는 로딩 시간의 경우도 처음 기계를 켤 때를 제외하고는 거의 느낄 수 없었다.



▲ 통체는 이와 같이 생겼다

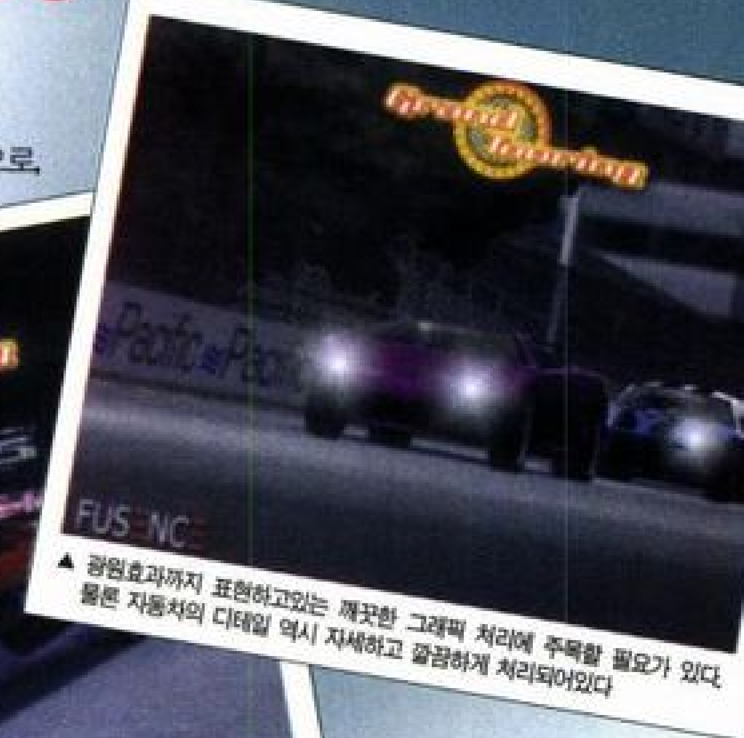
사양이 요즈음 PC 업그레이드 추세에 비해서는 약간 뒤떨어지는 감이 없지 않지만, 개발 당시인 2년 전에는 최고급 부품을 사용했고 현재도 얼마든지 업그레이드가 가능하다고 하니 큰 문제가 아닐 것이다. 또한 시뮬레이터 부분은 최고 30°까지 움직이기 때문에 대단히 박진감 있는 통체의 움직임을 즐길 수 있다. 실제 시승해 본 결과, 통체의 움직임이 상당히 다이나믹하고 리얼하다는 것을 느낄 수 있었다.

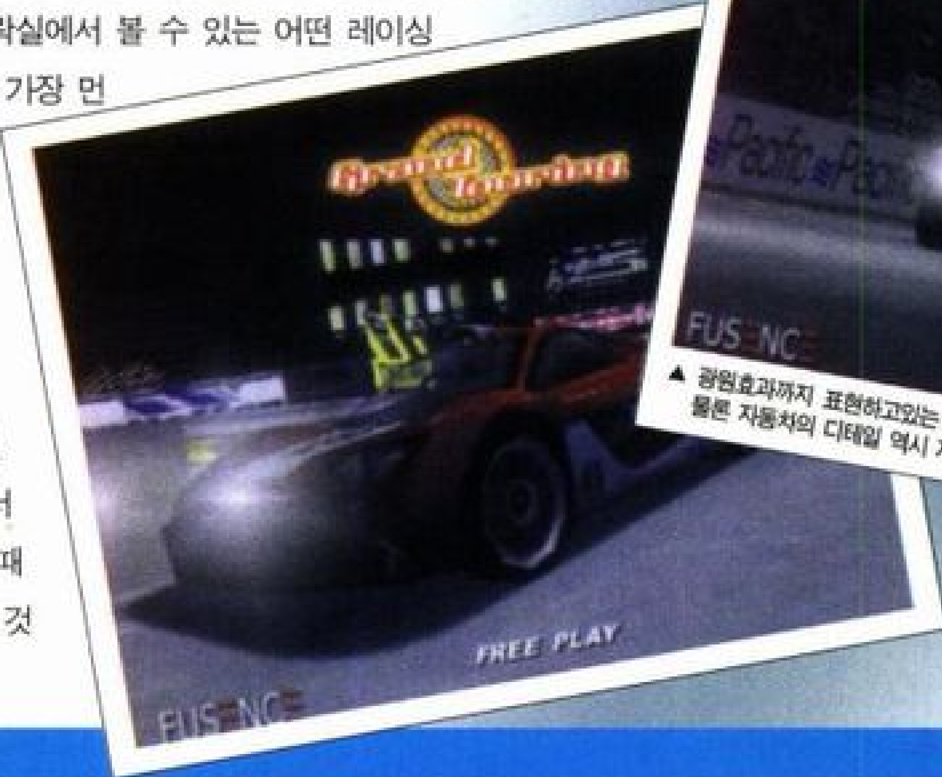
게임은 어떻지?

간단하게 볼까요?

현재 이 통체를 이용해서 만들어져 있는 게임은 하나, 위에서도 말한 그랜드 투어링이다. GT 레이스를 소재로 하고 있는 게임으로, 일단 그래픽의 퀄리티가 상당히 뛰어나다는데 주목할 필요가 있을 것이다. 현재 오락실에서 볼 수 있는 어떤 레이싱 게임에 비교해도 뒤지지 않을 정도의 뛰어난 고해상도 그래픽을 자랑하고 있는 것이 가장 먼저 눈에 띈다.

게임 내에서도 여전히 훌륭. 숨겨진 코스를 포함해서 모두 여섯 개의 코스를 사용할 수 있을 뿐 아니라, 난이도 별로 나뉜 각 코스의 구성 역시 난이도에 맞으면서도 재미를 줄 수 있을 정도로 무리없이 구성되어 있다. 숨겨진 코스는 플레이할 수 없었지만, 공개되어 있는 세 개의 코스를 보면 나머지 코스 역시 상당히 기대할 수 있을 수준일 것이라고 짐작할 수 있다. 운전할 수 있는 차량의 경우도 모두 열 여섯 대. 각각 나름대로의 특성을 가지고 있는 차들이기 때문에 실력이나 취향에 맞춰서 선택하는 것이 가능하다. 이 외에도 주목할만한 것은 통신 대전 기능. PC기반이기 때문에 랜카드 하나만으로 간단하게 통신 대전이 가능하다. 최대 네 명까지 대전하는 것이 가능하며, 대전시의 느려짐 역시 없다고 한다.


▲ 광원효과까지 표현하고있는 깨끗한 그래픽 처리에 주목할 필요가 있다. 물론 자동차의 디테일 역시 자세하고 깔끔하게 처리되어있다



재미는 있어요?


▲ 분명 호쾌한 드리프트가 가능하기는 합니다만…


▲ 하늘에 질게 끼어있는 비구름이 보이는가?

이 게임의 전반적인 레이싱 감각은(유저들이 잘 알고 있을 가정용 게임기에서의 레이싱 게임들을 예로 들어본다면) 「그랜트리스모」와 상당히 비슷한 게임감각을 가진다. 코너링 방식이 드리프트보다는 핸들링에 치중하고 있는 점부터, 가속 감각 등에 있어서도 그란트리스모와 비슷한 점을 많이 찾을 수 있다. 물론 「릿지레이서」시리즈나 「데이토나 USA」시리즈에서 볼 수 있는 호쾌한 드리프트 감각은 찾기 힘들지만, 그만큼 실제의 레이싱 감각을 확실하게 전해주고 있다는 점은 부정할 수 없다 (사실 릿지나 데이토나 시리즈의 드리프트는 실제의 드리프트 테크닉을 게임에서 박진감 넘치게 즐길 수 있도록 어느 정도 느낌을 변화시켜준 것이다). 드리프트를 사용하는 것도 가능하지만 역시 릿지레이서나 데이토나와 같이 액셀레이터에서 발을 떼고 드리프트하는 방식이 아니라 그란트리스모와 같이 브레이크를 밟고 속도를 줄인 후에 드리프트해야하기 때문에 익숙해지기 전까지는 실전에서 사용하기가 쉽지 않다.

감각으로 따지자면(플랫폼이 PC인데다가 실질적인 제작을 영국에서 담당해서인지는 모르겠지만) 비디오게임의 감각보다는 PC게임의 감각에 가까운 게임이다. 플레이스테이션으로도 이식되어 있는 「니드 포 스피드」의 감각과 상당히 유사하다고 하면 설명이 될까? 데이토나 등의 일본 레이싱 게임에 익숙해진 유저들이라면 분명 처음에는 어느 정도 위화감을 느낄지도 모르겠지만, 조금만 플레이해보면 이제까지 일반적으로 즐기던 레이싱과는 또 다른 맛을 즐길 수 있을 것이다.

게임 외적인 보는 재미 역시 상당한 수준. 레이스 시의 기후 조건을 일반적인 날씨, 눈 오는 날, 비 오는 날 그리고 야간경기의 넷 중의 하나로 선택할 수 있어서, 각 기후 조건에 따라 확연하게 틀려지는 그래픽을 느낄 수 있다. 물론 기후 조건에 따라서 노면의 상태나 드라이빙 조건 역시 틀려지기 때문에 주의가 필요하다.

전반적으로 점검하자면, 상당히 훌륭한 게임이다. 어떻게 보면 흔들리는 체감 시스템이 레이싱의 섬세한 맛을 반감시키지 않을까 하는 우려가 들 정도의 뛰어난 수준.

우리가 바라보는 것은 세계입니다

하지만 우리 나라에서 이 게임을 즐기기는 그다지 쉬울 것 같지 않다. 무엇보다 통체의 가격이 3,000만원 정도로 대단히 비싼데다가 사방으로 3m 정도의 빈 공간이 있어야 설치할 수 있을 정도로 크기 때문에 (게다가 움직이는 기계의 특성상 벽면에 위치하는 것도 불가능하다) 들여놓을 수 있는 업소는 한정되어 있다. 게다가 국내 게임장의 플레이 요금은 상대적으로 저렴하기 때문에, 막상 들여놓는다고 하더라도 손익을 맞추는 것은 거의 불가능하다고 볼 수 있기 때문이다.

그래서인지 이 회사는 일찍부터 수출 쪽으로 눈을 돌리고 있다. 외국의 경우는 상대적으로 게임 비용이 비싼데다가 큰 매장들이 많아서 우리 나라보다는 훨씬 시장이 넓기 때문이다. 게다가 이 게임기의 수입 가격은 일본 등지에서 수입되는 체감형 게임기보다 저렴하기 때문에 해외에서의 주문량은 상당한 수준이라고 한다. 대당 33,000달러나 하는 기계가 스페인, 노르웨이, 유럽 등의 주요 유럽 국가에 수출되어 있고, 현재도 계속 수출 중이라고 하는 기쁜 소식. Ez2Dj가 뛰어난 게임성을 가지면서도 코나미와의 문제 때문에 많은 국가에 수출하지 못하는 것과 비교해본다면 자신만의 기술력을 가지는 것이 얼마나 중요한지를 새삼 실감할 수 있지 않은가. 어떻게 보면 21세기 우리 나라 게임계가 걸어가야 할 길을 그대로 보여주는 것이 아닐까 한다.

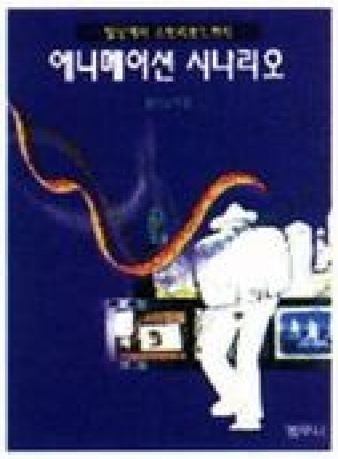

▲ 야간 경기. 시계가 좁기 때문에 턴 할 때에 특별한 주의가 필요하다

Goods Information

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

BOOK

애니메이션 시나리오



이 책은 국산 애니메이션의 기획 제작에 몸담아온 저자가 그 동안의 경험을 살려서 애니메이션의 바탕이 되는 시나리오 작업에 대해 소개하고 있다. 애니메이션이라면 그림만으로 승부한다는 생각을 하기 쉽지만, 실제로 애니메이션 역시 하나의 스토리라인을 가지는 작품이기 때문에, 시나리오가 중요한 역할을 하게 된다는 것은 부정할 수 없는 사실이다. 또한 이 책에서는 애니메이션만의 독특한 시나리오 작법이나 애니메이션 시나리오의 특성에 대해서도 이야기하고 있기 때문에, 애니메이션에 관심이 있는 모든 이들에게 큰 도움이 될 것이다. 문의 : 범우사 (02-717-2121)

MOVIE

007 언리미티드



일단 원제는 「007 - The World Is Not Enough」였는데, 왜 이런 제목으로 바뀌었는지는 아무도 모르고 있다. 여하튼, 이제는 힘이 빠져버린 007 시리즈가 아니냐는 평도 듣고 있지만 그 인기는 여전해서 개봉 첫 주 미국의 박스오피스 차트에서 당당히 1위를 차지했다. 오랜만에 보는 소피 마르소의 모습도 좋고, 영화 여기저기에서 볼 수 있는 옛 본드걸들의 모습도 재미있는 구경거리.

DANCE GAME

Pump it Up 2nd Mix



안다미로의 댄싱 시뮬레이션 게임, 「펌피럽」의 새로운 버전이 발매되었다. 12월 중순부터 1st 버전을 운영하고 있는 전국의 오락실에서 업그레이드 중이며, 이번 버전에서는 그래픽 프로그래밍 등의 많은 부분에서 향상이 있었다고 한다. 게다가 다른 게임에서는 들을 수 없는, 펌피럽 만의 신곡들도 유저들에게 충분히 어필할 수 있을 듯 하다.

문의 : 안다미로 (http://www.pumpitup.co.kr)

RECORD

Metallica – S&M



세계 최고의 헤비메틀 그룹인 메틀리카가 새로운 라이브 앨범을 냈다. 놀랍게도 이번 앨범은 클래식 음악가 마이클 케이먼이 지휘를 맡은 샌프란시스코 심포니 오케스트라와 자신들의 히트곡을 클래식 풍으로 리메이크해서 협연하고 있는 점이 눈에 띈다. 자신들의 색깔은 그대로 살리면서도 클래식적인 방법론을 적극 수용하고 있는 이 앨범은 가히 90년대 라이브 앨범 중 최고의 명반이라고 불러도 크게 손색이 없을 만 하다.

JAPEN PRODUCT

이번 달에는 일본이나 우리 나라 할 것 없이 많은 인기를 끌고 있는「두근두근 메모리얼 2」의 사운드 트랙을 특집으로 실어보았습니다. 또한 이 CD들의 수록곡 중 일부는 아래에 적여 있는 코나미 홈페이지에서 들어볼 수도 있습니다.

http://www.konami.co.jp/kme/tokimeki2/index.html

용기의 신 좀 더! 좀 더! 두근두근 '99



2편의 오프닝 곡인 「용기의 신」의 싱글. 누구나 예상하고 있던 일이었을지도 모르지만, 커플링 곡은 키노모토 히카루의 성우를 맡고 있는 노다 쥰코가 부른 1편의 주제곡,「좀 더! 좀 더! 두근두근 '99」가 들어있다. 보너스 트랙으로는 두 곡의 가라오케 버전이 실려있으니, 집에서 CD를 틀어놓고 노래를 불러보는 것도 좋을 듯.

발매일 : 1999년 11월 26일

CD번호 : KMDA-2 가 격 : 1,020엔

두근두근 메모리얼 2 오리지널 게임 사운드 트랙 Vol.1, Vol.2



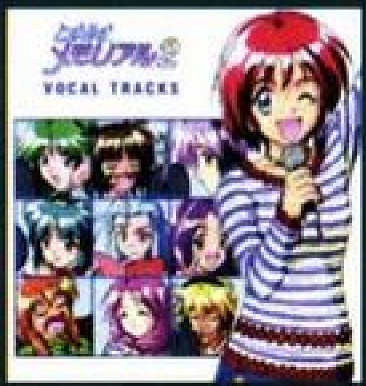


두 장으로 나뉘어 발매된 두근두근 메모리얼 2 사운드 트랙으로, 게임에서 들을 수 있는 모든 음악들이 실려있다. 위의 인터넷 사이트로 들어가면 자세한 수록곡의 리스트를 볼 수 있을 뿐 아니라 곡 중 일부를 들어보는 것도 가능하다. 자켓이 두 가지로 되어 있어 주인공인 히카루의 동하복 차림 모두를 감상할 수 있게 만들어 놓은 것도 재미있다.

발매일 : 1999년 12월 3일

CD번호 : KMCA-34~5 가 격 : 3,364엔

두근두근 메모리얼 2 보컬 트랙



두근두근 메모리얼 2의 캐릭터 이미지송을 담고 있는 보컬 앨범. 전 캐릭터들의 이미지송이 들어가 있는 것 만으로도 팬들에게는 필수 아이템. 하지만 게다가 이 앨범은 각 캐릭터의 이미지송 한 곡씩만을 담고 있다는 것을 생각해볼 때, 얼마 안 있어서 각 캐릭터별 앨범이 나올 수도 있다는 이야기!

발매일 : 1999년 12월 23일

CD번호 : KMCA-39 가 격 : 3,059엔

참고 이 CD들은 PC의 CD-ROM에 넣으면 인터넷에 접속해서 여러 가지의 추가 요소를 즐길 수 있게 해 주는 「ConnecteD」방식으로 만들어져 있습니다. CD를 컴퓨터의 CD플레이어에 넣은 다음에, 위에 쓰인 인터넷 주소로 들어가면 됩니다! 단, 리얼플레이어가 깔려 있어야 하고, 어느 정도 속도는 보장되어야 하는 만큼, 게임방을 이용하시는 것이 좋을 듯 합니다.

＊JAPAN PRODUCT는 일본 현지에서 발매되는 제품의 소개로 현지 발매일과 가격 등을 기준으로 합니다.

게임, 많이 컸죠…?

[신상민 기자]



어렸을 땐 자그마한 것에도 기뻐하고 슬퍼했습니다.
하지만 크면 시시해져 버립니다.
그런 것을 찾아야죠.
이미 늦었습니다.
조용한 동인분위기는 이제 그만.
게임계, 너무 많이 컸어요.
커지면 갈리지게 되어있습니다.
이미 일본에서는 중고매매 가지고도 난리입니다.
저작권 때문에 탈도 많구요.

게임을 함께 즐기는 사람들이 많아진다면….
그렇게 되어가고 있죠? 물론….
하지만, 이건 아닌 것 같아요. 왠지.
과도기라서 그런 걸까요?
골수 게이머들이 사라진 것은 게임이 재미없어서가 아닙니다.
매력이 사라진 거예요.
신비했던 그들만의 매력이.

한숨 따위는 내쉬지 마세요.
게임은 즐기라고 만든 겁니다.
즐기면 되는 겁니다.
……그러면 됩니다.



■ 제작사	남코
■ 장르	대전액션
■ 발매일	2000년 3월 4일
■ 발매가	미정

기대감이 증폭되니 사진만으로 흥분되리라

철권 태그토너먼트



이식의 강자, 남코가 다시 한번 超월이식에 도전한다. 그래픽만 좋아지는 것 아니냐…는 의견도 있겠지만 남코가 어떤 회사인가? 그래픽만 살짝 바꿔서 팬들의 비난을 받는 회사일까? 이제까지의 전례를 볼 때 '그림이 좋아졌다'는 것은 추가사항 중 빙산의 일각일 뿐이었다. 화면만 보아도 기쁜, 향상된 그래픽만으로도 그 만족도를 가늠할 수 있는 플스2 철권 TT의 화면 감상 시간이다.

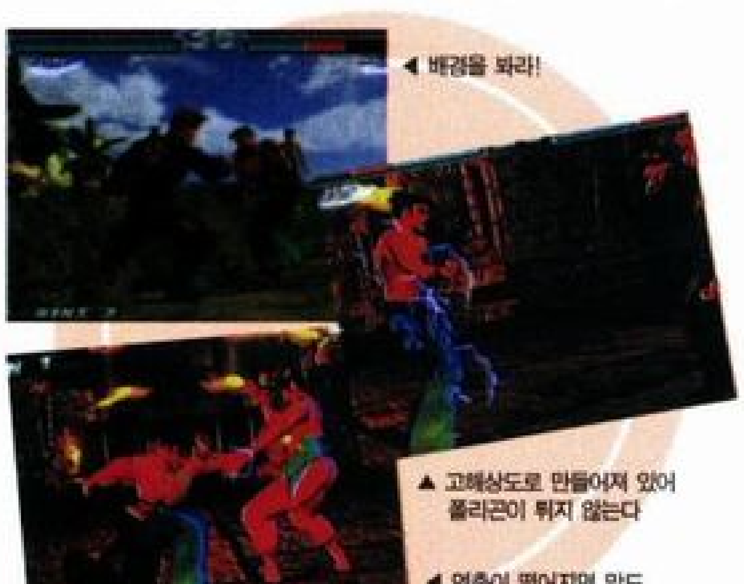
99년 7월 아케이드 시장을 뜨겁게 달구었던 철권 시리즈의 4번째 작품「철권 태그 토너먼트」. 플스2로 이식중인 이 작품은 비주얼 면과 사운드 면을 대폭 강화시켜 또 한번의 '철권 황금기'를 만들 것임에 틀림이 없다. 여러 게이머의 기대를 한 몸에 받고있는, 또한 PS2의 이름 값에 무수한 가산점을 주게 될 철권TT. 이번호에도 최신 개발화면을 잔뜩 담아본다. 아직도 '동…동영상이 실시간으로 움직이잖아…' 등의 발언을 일삼는다면…! 그것은 좋지 않은 행동이다.



▲ 이 정도가 당연한 걸지도…

놀라운 그래픽!!!

CG에 있어서는 타의 추종을 불허하는 실력자 남코, 그리고 플스2의 성능이 어우러지자 아케이드 판과는 비교할 수 없을 정도의 뛰어난 그래픽이 탄생하고야 말았다. 특히 어느 기종보다 월등한 반사광 효과나 각진 면을 느낄 수 없을 정도로 부드러운 폴리곤 캐릭터들은 실제 사람들이 움직이고 있는 듯한 착각을 부를 정도로 뛰어난 것들. 캐릭터만 이쁘고 배경은 엉망일 수도 있다고? 그렇지 않다는 것을 우린 모두 지난 여름에 알고 있다(…?).



◀ 배경을 봐라!

▲ 고해상도로 만들어져 있어 폴리곤이 튀지 않는다

◀ 연출이 떨어지면 말도 안 한다

플스2에서는 기술이 똑같지만 훌륭해 보인다

철권TT는 2인 1조로 팀을 작성한 다음 대결하는 게임이다. 덕분에 태그 버튼을 이용, 위기 때에 캐릭터를 교대시켜 조금 더 전략적으로 싸움을 할 수 있게 되었다. 물론 아케이드 판에도 이런 기능은 있다. 하지만 플스2의 철권TT는 같은 것이라도 어디인가 틀려 보이는 괴이한 현상을 보여주는데…. 독자들의 생각은 어떤지?

태그 시스템

태그 버튼을 사용해서 캐릭터를 교환하는 시스템이다. 잘만 이용하면 태그 콤보 등 여러 가지 멋진 기술들과 효율적인 배틀이 가능해진다. 연속촬영 사진이다.



▲ 스토커와 마주쳤다

◀ 취미가 틀리다고 말해주고 도망갔다

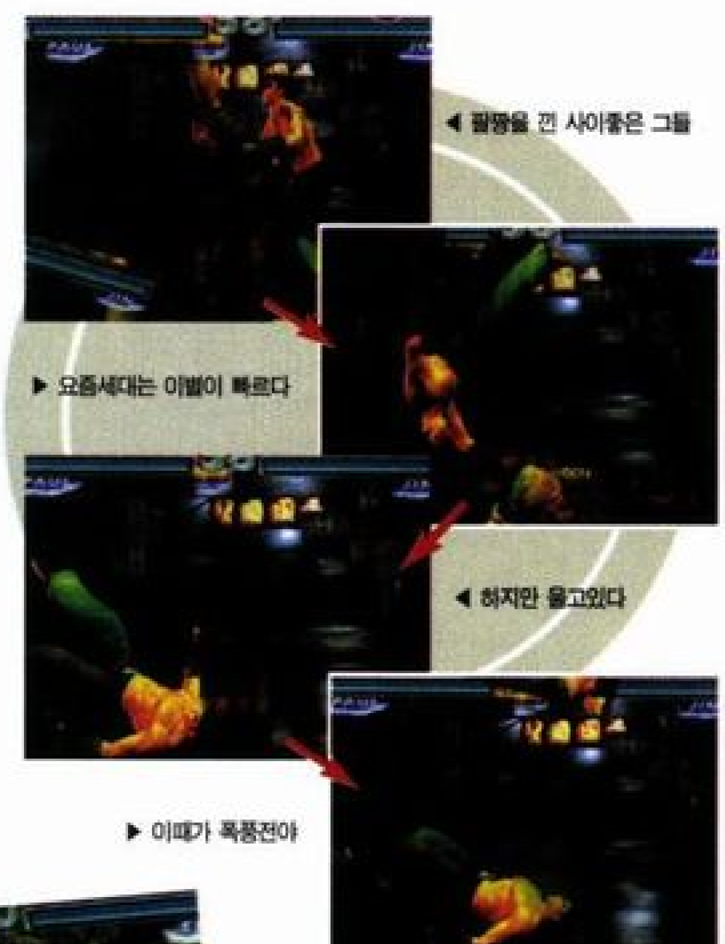
▲ 무서워서 친한 동네형을 불렀다

◀ 동네형은 스토커를 보고 외쳤다

▲ 나랑 사귀자!!!

체인지 던지기

파트너의 도움을 받아서 던지기를 할 수 있게 해주는 커맨드로서 유용하게 사용할 수 있다. 어떤 캐릭터와 조를 짜느냐에 따라 연출이 달라질 뿐만 아니라 나름대로 멋도 있으니 연구해보면… 좋다.



◀ 팔짱을 낀 사이좋은 그들

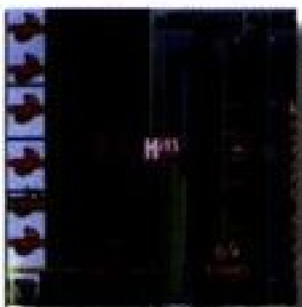
▶ 요즘세대는 이별이 빠르다

◀ 하지만 울고있다

▶ 이때가 폭풍전야

PlayStation2

© NAMCO



제작사	코나미
장르	음악게임
발매일	2000년 3월 4일
발매가	미정

옛 어머니들의 방망이질은 얼마나 위대한 것이었던가?

드럼매니아(가칭)



현재 아케이드에서 「퍼커션프릭스」라는 해괴망측하고도 요상찬란한 제목으로 가동 중인 「드럼매니아」. 여기에 한번 빠져든 자는 전 재산을 탕진하여 주린 배를 움켜진 후 눈물과 콧물을 흘리면서 석양을 향해 달려가는(누구 얘기?)!!! 게다가 "코나미!! 그노미!! 그… 니미!!"를 3번 반복하며 절규하게 되는 대난투폭주드러머양산음악게임이다. 이 금단의 게임이 플스2와 동시에 발매될 예정이라는 것은 라인업 사진만 골라보는 독자 빼고는 모두 알고 있으리라. 아케이드에서 손에 물집을 잡아가며 드럼스틱을 두드리는 그대에게 한마디…. 그 돈 모아서 플스2 구하시는 건…… 너무 늦을 것 같나요? 과연 그럴까요? 후후후후….

도 우선 화면사진을 보라. 왠지 아케이드와 비교를 하면 할수록 뭔가가 하나 더 붙어있다는 것이 눈에 띌 것이다. 뭐, 그렇다고 드럼킷 두 세트로 따블플레이를 하는 건 아니니 질린 표정은 짓지 말도록. 그건 바로 2천만 기타인구와 2천만 드럼인구의 화합을 위한 세션모드(쉽게 말해 연동플레이)가 기본적으로 깔려있다는 것. 드러머뿐만 아니라 코나미의 만돌린콘(뭐? 기타콘이라고? 당신, 그게 기타처럼 보이긴 하나?)을 산 뒤 조카 장난감과 바꿔치기 당해버린 불쌍한 삼촌들을 제외한 수많은 기타인들에게도 날이 왔도다. 가자!! 복날이다!!!



▲ 일반 TV와 와이드 TV로는 각각 화면이 틀리다. 와이드 TV쪽은 영상도 보여주니 더욱 즐겁다

세션모드는 스펠링이 SESSION. 타합(打合)이란 뜻이죠

국내 4천만 국민의 소망, 기타와 드럼의 연동플레이. 플스로도 충분히 이식할 수 있을 듯한 이 게임을 플스2와 동시에 발매한다는 것이 아무리 코나미라도 조금 찔리긴 찔렸나보다. 쏟아질 비난의 소리를 우려한 그들은 사람들의 시선을 세션모드 기본채용이라는 것으로 돌리려고 하고 있다. 게다가 그 전략은 성공이다. 이 페이지 안에서는 최소한 우려먹기라는 단어는 찾아볼 수가 없다. 더불어 플스2의 음질능력에 중점을 두겠다는 그들의 계획은 과연 어떤 식으로 완성되어 우리 앞에 선보일 것인가? 기대되지 않을 수 없다(사실은… 두들기는 맛만 있으면 돼!!).

기타콘을 샀던 그대

기타프릭스를 위해 기타콘을 구입한 후 친구에게 왜 샀냐며 놀림을 받으셨던 분은 안 계십니까? 드럼매니아 발매 후 그 친구들이 기타콘을 빌려달라고 하거든 한마디 던지십시오. "패드를 거꾸로 뒤집어서 플레이해봐. 놀랍게도 기타를 치는 듯한 느낌이 들어. 그럼 안녕, 그 동안 즐거웠어." …라고.



▶ 이것만 있으면 달랑 한 대의 플스2, 한 장의 DVD, 한 짝의 드럼콘만으로도 두 명이 함께 동시만족!! 음, 왠지 모순…

드럼콘을 살 그대

드럼매니아를 위해 드럼콘을 구입한 후 열기가 흐지부지 식어버려서 처치 곤란해지면 어쩌지라며 고뇌하시는 분은 안 계십니까? 친구들이 시대흐름을 읽지 못하는 녀석이라고 놀리거든 한마디 던지십시오. "크기를 봐. 놀랍게도 밥상 대용으로 쓸 수도 있어. 그럼 안녕, 앞으로 아는 체 하지마." ….



▶ 가장 걱정되는 것은 가격과 앞으로의 대응 소프트이다. 정 구입이 힘들면 냄비라도 두들기자!!

세션모드 대응 곡, 대공개!

드럼매니아 & 기타프릭스 삽입 곡

Cutie Pie 기타는 눈감고 연주할 동안 드럼은 식은땀을 흘리게 되는 곡이다. 전혀 격렬하지 않아 가벼운 휴식을 취할 수 있을만한 곡. 난이도는 그냥 쉬울 뿐.

HYPNOTICA 빅비트의 괴상야릇한 음악이 귀를 어지럽힌다. 사이버네틱한 분위기(소방훈련 분위기이다)라 듣기 쉬운 곡은 아니다. 마지막 하이햇과 로우탐의 반복 구간에는 '나이지리아~ 나이지리아~ 퐝 …' 이라고 따라 부르자.

Happy Man 기분이 나쁘고 스트레스가 쌓일 때 연주한다면 바로 행복해질 수 있는 곡이다. 전체적으로 빠르고 신나는 펑크락의 분위기와 중간중간에 들려오는 괴성도 흥겹고 화면에 나타나는 인간스럽지 못한 괴인들의 모습도 흥겹다.



◀ 행복하십니까?

드럼매니아 삽입 곡

I think about you '잠지라잠지라잠지' 라는 여성 코러스의 시원한 목소리가 매력적인 음악. 두들기는 맛이 있는 곡이다.

Ska Ska No.1 '뽕짝뽕짝' 이라는 경쾌함으로 인기를 끌고 있는 스카(레게 전의 초기 장르라 보면 된다) 음악. 옆으로는 찌그러지는 캔이 위아래로는 찌그러지지 않아 고뇌하는 재활용맨(가칭)의 칠전팔기가 눈물겹게 펼쳐지는 곡이다.

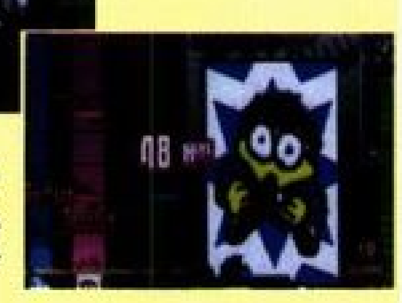
Ultimate Power 일본어 보컬이라는 이유로 국내 퍼커션프릭스에서는 삭제된 비운의 곡이다. 장르는 펑크락으로 여성 보컬이 마지막에 내지르는 '아아악~' 이라는 괴성에는 짜릿한 소름이 돋을 정도. 바쁘게 살아가는 샐러리맨의 고뇌가 적나라하게 그려져 있다. 아들과 관계없이 한가로이 휴일을 즐기는 부모의 모습이 코믹하다. 샐러리맨에게 파워를!!

Across the nightmare 말이 필요없는 드럼매니아의 백미!! 노멀, 익스리얼 어떤 걸로 하든지 간에 폼은 잡을 수 있는 하드락이다. 처음 베이스, 심벌과 스네어의 반복연주 구간에 '나이트메어~, 나이트메어~ …' 라며 직접 부르면서 연주하면 즐거움은 배가된다. 뿐만 아니라 베이스와 심벌만의 반복 구간에서는 '칼뽑는다~, 칼뽑는다~ …' 라고 따라 불러도 좋다. 견쥬로같이 생겨먹은 검객의 똥폼을 감상하는 분위기 있는 곡.

Heaven is a' 57 Metalic Gray 가짜 엘비스의 등장으로 상당한 인지도를 자랑하는 곡. 리듬을 타고 연주를 하면 더욱 즐거워진다. 마지막에 로우탐을 치는데 어째서 아울~ 이라는 목소리가 나는지는 수수께끼이며 현재 FBI에서 조사중에 있다.



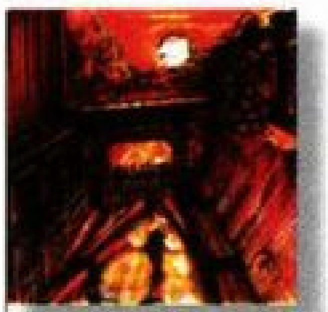
◀ …칼뽑는다~ 칼뽑는다~ 칼뽑는다!!! 당당 둥둥 당 다가다가 당…



▶ 오~ 우찌노, 오~ 니와노~♬, 낙서를 해놓은 듯한 것이 귀엽다

기타프릭스 삽입 곡

JET WORLD / Mr. MACHINE / THE ADVENTURES / HOLIDAY / BODY OPERATIO



■ 제작사 캡콤
■ 장르 미정
■ 발매일 2000년 여름예정
■ 발매가 미정

섬나라 전국시대의 새로운 장을 열고싶은 거냐?

오니무샤(가칭)



작년 늦은 봄, 바이오 하자드 제작팀이 만든다며 거하게 광고를 때리던 「오니무샤」가 플랫폼이 플스에서 플스 2로 변경되었다. 캡콤의 말에 따르면 현행 하드의 스펙으로는 본래 의도하고 있던 퀄리티를 내는 것이 무리라고 판단, 어쩔 수 없이 이런 결정을 내리게 된 것이라고 한다. 게다가 장르도 액션 어드벤처에서 미정으로 바뀌고, 남은 것은 설정과 제목뿐…. 캡콤이 플랫폼을 변경해가면서까지 제작하는 게임인 만큼 완성도는 기대해도 좋을 것이다.

이야기는 전국시대, '이나바야마성'으로 진군하는 '오다'와 '사이토'의 결전 직전, 사이토가 전승기원을 시작할 때쯤 시작된다. 사이토의 동생인 '유키히메'는 성내의 기괴한 현상을 눈치채고 주인공 '아키토모 사마스케'에게 도움을 요청한다. 하지만 그 도중에 유키히메는 누군가에게 납치당하게 되고, '키노시타 후지요시'가 꾸민 집요한 책략과 요기를 감싼 의문의 무사들이 막아서는 가운데, 유키히메를 구하기 위해 의연히 일어서는 사마스케. 이렇게 시작되는 「오니무샤(가칭)」의 이야기.

代공개, 오프닝 무비

캡콤에서 오프닝 부분(이라고 생각되는)의 무비가 공개되었다. 그 영상의 미학은…. 플스2이기 때문에 굳이 설명하지 않아도 될 것이다.



◀ 인물의 갑옷, 무기, 광원이 세밀하게 처리되어 있다



▲ 사진 한 장으로도 생동감이 느껴진다



▲ 유키히메에게 들이닥치는 사건…. 피…피처 공주냐!?

사마스케의 모델은 금성무

주인공 아키토모 사마스케의 모델링과 성우에 국내에서도 꽤 유명한 금성무가 열연해준다. 금성무와 사마스케…. 이제 홍당무와 '히무랄 켄신'만 등장하는 것이 남았다…?

센무의 그것과 비교해 보자 ▶





▲ 차이를 느꼈는가…?



세밀하게 광원 처리된 정교한 모델링. 역시 캡콤이라는 감탄사가 절로…. ▶

잔챙이들도 세밀하게…

일러스트, 와이어 프레임, 폴리곤의 단계를 거쳐 제작되는 잔챙이. 어차피 죽을 팔자인 잔챙이마저도 이렇게 세밀하게 제작하는 캡콤. 과연 캠콤의 정성인지 단순히 하드의 스펙이 좋아서인지는 모르겠지만…. 게이머의 입장에서는 충분히 기대할 수 있게 되었다.



▲ 일러스트

▲ 폴리곤 일러스트를 완벽하게 살린 폴리곤 모델. 역시 플스2

▲ 여기서도

▲ 일러스트를 완벽하게 폴리곤 모델로 재현

스테이지는…

지금까지 발표된 지명이 '이나바야마성'밖에 없었기 때문에 구체적인 스테이지는 보이지 않지만 이번 이미지 보드가 공개됨에 따라 성 이외에도 강변(역 이름이 아니다)에 위치하는 기지 등이 존재한다는 것이 판명. 이 외에 어떠한 스테이지가 등장할지는 캡콤의 센스에 맡겨보자.



◀▼ 이것이 일러스트



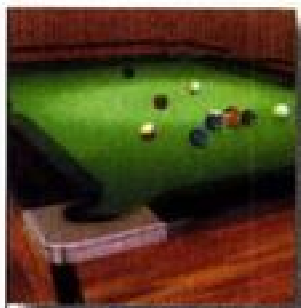




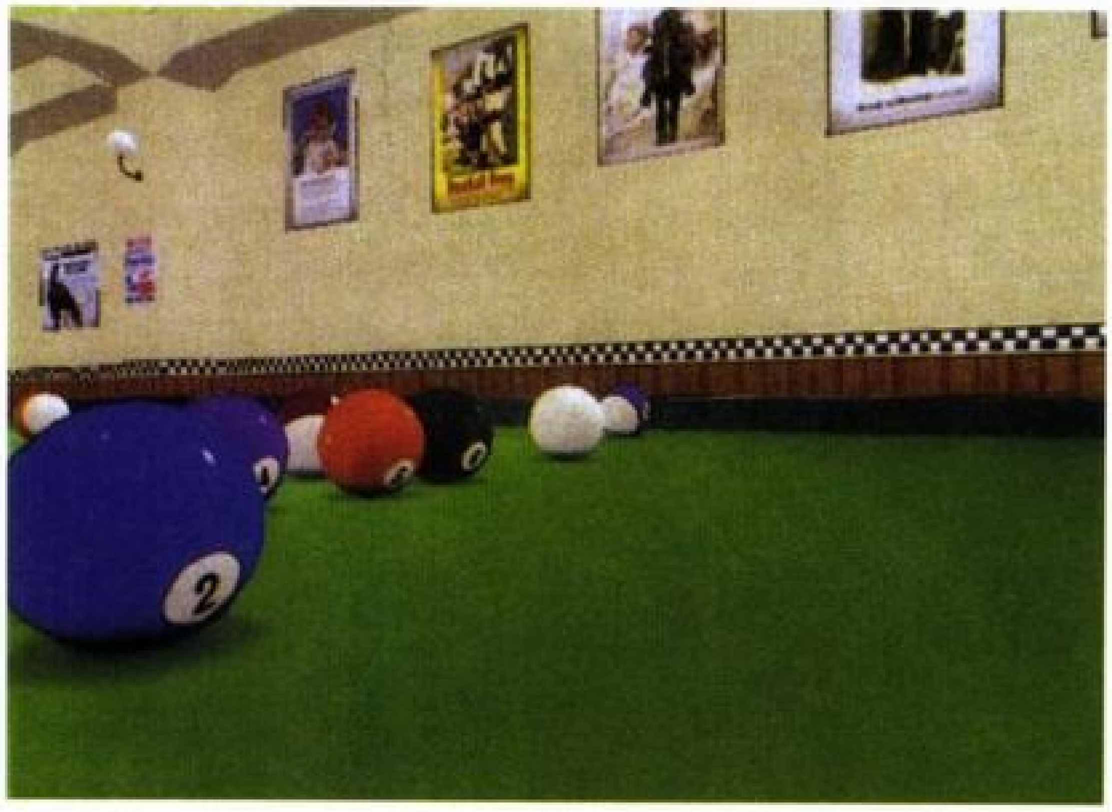
▲ 이 일러스트들이 모두 실시간 CG로 그려질 예정



▲ 정말 정교하게 잘도 만들어 놨군



초리얼! 포켓볼의 세계



EX 빌리어드

PS2로 만들어지는 타카라의 당구 게임.
기본적인 제작방향은 남녀노소 누구나 즐길 수 있다는 것이다. 우선 하이 퀄리티의 그래픽만으로도 모든 게이머를 압도(!)하리라 보여진다.
이것이 게임인지 당구 시연비디오인지 구분 할 수 없을 정도로 뛰어난 그래픽을 보여준다. 장엄하게 펼쳐지는 리얼한 포켓볼 세계로 당신을 초대한다!
…초대받고 싶냐??

제작사	타카라
장르	스포츠
발매일	2000년 3월 4일
발매가	미정

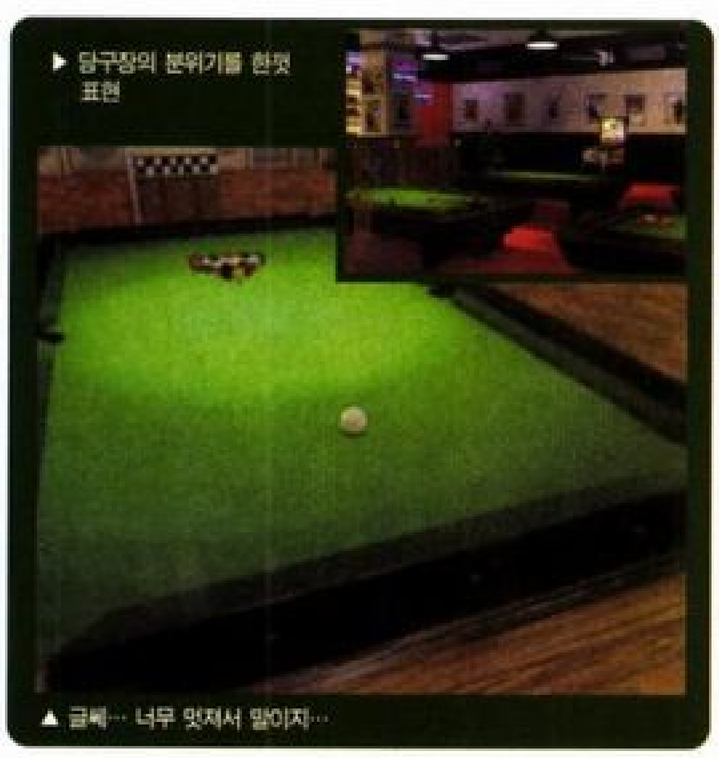
우주 최고라고 말해도 과언이 아닐 정도로 높은 완성도를 보여주는 「EX 빌리어드」. 플스 2의 능력을 여실히 보여주는 이 게임은 말 그대로 당구게임이다. 오래 전부터 대중 스포츠 문화로 변신한 당구게임인 포켓볼이 이 게임의 주제. 리얼타임 당구 시뮬레이션 게임이니까 당연히 2인 대전도 되겠지? 친구들과 같이 실력을 비교해보는 것도 좋을 듯. 마치 진짜 당구대에서 포켓볼을 치고 있는 듯한 느낌을 주는 이 게임. 설마 전용컨트롤러는 안 나오겠지?



▲ 오호, 당구다

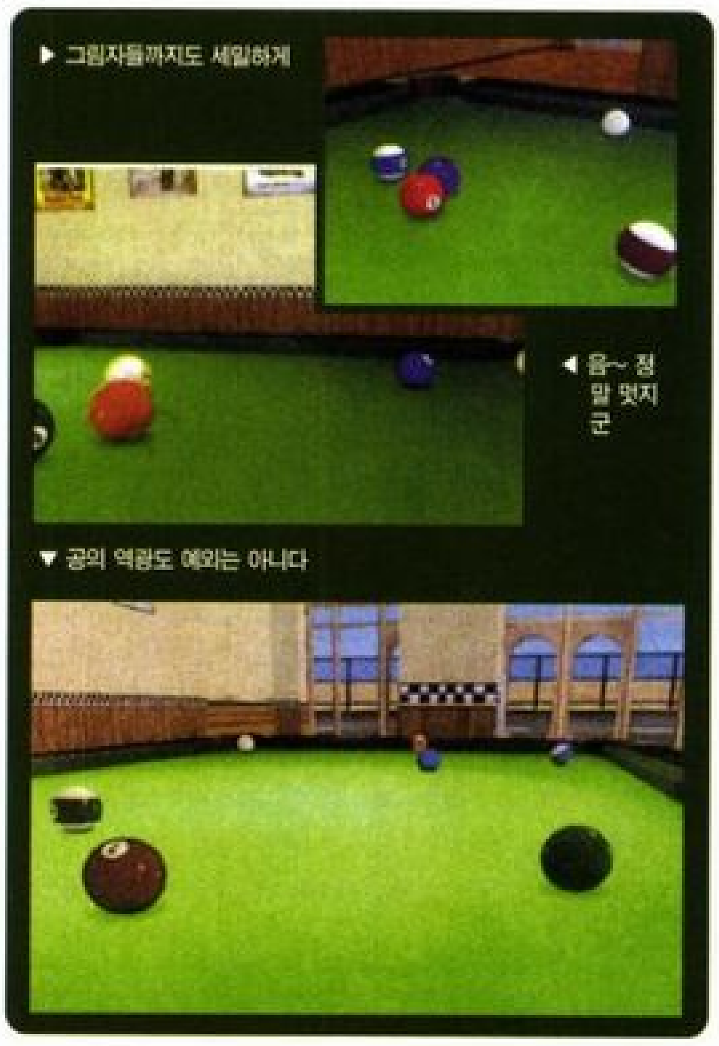
그래픽을 보라!

우선, 이 작품의 가장 큰 매력인 그래픽을 보자. 말이 안나올 정도로 높은 퀄리티를 보여주는데, 눈이 잘못되었다고 해도 믿을 것이다. 물론 그래픽이 좋다고 게임의 모든 면을 판단할 수 있다는 것은 아니지만 그래도 뛰어나다라는 말밖에는 나오지 않는다. 그저 단순한 당구 게임으로 보기에는 그 수준이 너무나도 높다. 가장 주목해야 되는 부분은 볼 하나하나에 표현된 빛의 반사표현이다. 뿐만 아니라 당구대 위에 보이는 공의 그림자까지도 리얼함 그 자체라고 할 수 있다. 이것만 봐도 타카라가 얼마나 심혈을 기울였는지 잘 알 수 있게 해준다.



▶ 당구장의 분위기를 한껏 표현

▲ 글쎄… 너무 멋져서 말이지…



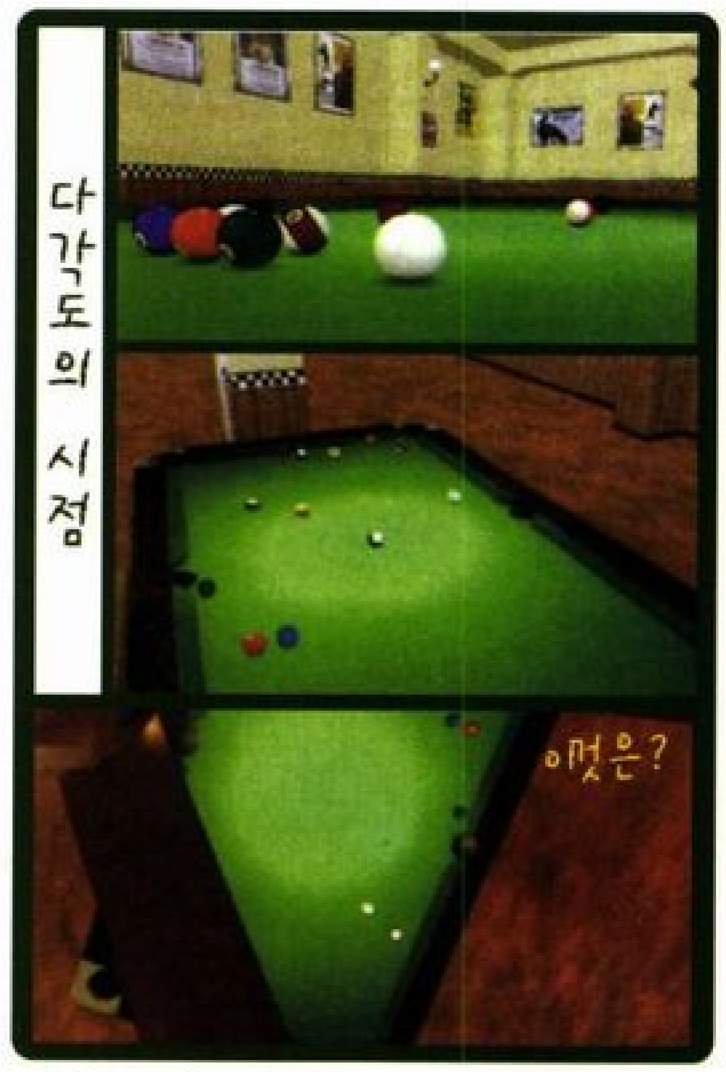
▶ 그림자들까지도 세밀하게

◀ 음~ 정말 멋지군

▼ 공의 역광도 예외는 아니다

시점도 리얼

이 게임은 자유시점과 고정시점의 2종류의 시점 변화 시스템을 이용하고 있다. 자유시점의 경우는 볼이 근거리에 있다면 평행한 각도에서 볼 수 있도록 하여 현실처럼 보이게 하는 시점으로 플레이하는 것이 가능하다. 물론 자동으로 환경을 조성해주는 고정방식도 사용할 수 있다. 이것은 가장 기본적인 시점이지만 초보자들이 보기 편한 환경으로 시점이 조정되는 아주 좋은 방식이다. 어렵다고 생각되는 사람은 그냥 컴퓨터에게 맡기고 자신이 편한 시점을 보고 싶은 사람은 자유시점 시스템을 사용하는 것이 당연히 좋겠군.



각종 기술도 가득

이 게임은 리얼타임으로 진행되는 당구 게임이다. 그래서 실제로 가능한 모든 기술들을 전부 다 사용할 수 있다. 콤비네이션, 미라클 샷, 그밖에 백스핀이라든지 실존하는 기술들을 사용하는 것이 가능하다는 말이다. 실전에 약하다고 생각하는 사람은 게임을 통해 연습해보는 것도 좋을 것이다.



▶ 기술들을 마스터하자

◀ 미라클 샷



■ 제작사	남코
■ 장르	RPG
■ 발매일	2000년 예정
■ 발매가	미정

매너리즘의 세기말…. 새로운 신세기

카무라이 -神來-



PS의 일등공신 서드파티 남코. 그들이 이제까지와는 완전히 다른, 새로운 타입의 RPG를 제작한다. PS가 발매된 지 5년…. PS2의 발매를 앞둔 지금 남코가 제창하는 신감각 RPG「카무라이」. 제작사가 남코이기에 2000년의 포문을 멋지게 열어줄 거라 믿어 의심치 않는다. 또한 캐릭터 디자인은 민메이를 탄생시킨 '미키모토 하루히코'. 세계관, 시나리오 원안에는「키마구레 오렌지로드」의 각본 등을 담당한 '테라다 겐시', 성우진에는 '미츠이시 코토노(세일러 문)', '이이즈카 마유미(크리오)' 등 스텝진부터 범상치 않은 이 게임을… 우리는 기대할 수밖에 없을 것 같다.

어둠의 나라에 사는 '카가토'와 빛의 나라에 머무른 신자(神子) '불사(不死)'. 빛과 어둠이라고 하는 대지에 사는 두 명의 젊은 것들이 주인공이다. 신들과 인간이 공존한다는 독특한 세계관을 구축하고 있는 카무라이. 그리고 새로운 시스템들…. 만일 린 민메이가 게스트로 등장한다면… 적어도 편집부에서도 한 사람은 살 것이다.





▲ 하드에 무리 없는 최상의 퀄리티를 끌어 내는 제작사 남코! 카무라이에서도 그 퀄리티는 보증된다

▲ 카가토가 자란 어둠의 나라 오바바의 집

컷백 · 스크립트 · 시스템

카무라이는 '인간은 신을 따르고, 신은 인간을 보호한다'라는 관계가 성립되어 있다. 즉, 인간인 '카가토'와 신족인 '불사'는 대극(對極)의 존재인 것이다. '컷백 · 스크립트 · 시스템'이란 이 대립하는 가치관을 가진 2명의 캐릭터를 통해 이야기의 중점에 있는 보편적인 진실을 발견하려는 시스템인 것이다(결국 멀티 사이드스토리 시스템 같은 것인가…?).



▲ 두 명의 주인공이 엮어가는 이야기

■ WILL시스템, 그리고 MIND시스템

카무라이에서는 '컷백 · 스크립트 · 시스템' 이외에도 2개의 참신한 시스템이 탑재되어 있다. 첫 번째는 각 캐릭터에 '의지'를 주어 주인공을 대하는 신뢰도, 호감도를 가지고 행동하는 'WILL시스템'. 또 하나는 캐릭터 개인의 사고방식(인생관이나 사상 같은 것)을 표현하는 'MIND시스템'이다. WILL시스템은 전투에서 직접적으로 영향을 미친다고 하니 적절한 분배가 중요시된다.





▲ 각 캐릭터는 자신의 의지를 가지고 있다

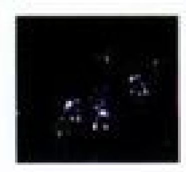
▶ 이런 선택문도 등장! 시나리오의 분기는…?

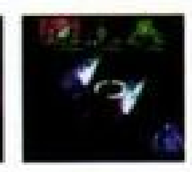
전투

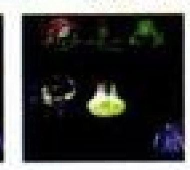
적과의 인카운트로 이루어지는 전투. 카무라이에서는 어디서 본 듯 하지만 사실 본 적이 없는 새로운 전투 시스템을 채용하고 있다. 전투가 시작되면 플레이어는 파티 전체에게 지시를 내리고 그 지시에 따라 각 캐릭터는 자신의 의지를 가지고 싸우게 된다. 또한 플레이어가 어떠한 지시를 내리느냐에 따라 각 캐릭터간의 인간관계도 변화한다고 한다.

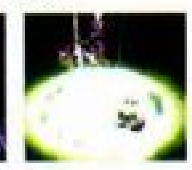


◀▼ 개싸움으로 보이지만 각 캐릭터들은 자신만의 의지를 가지고 싸우고 있다









스토리

끝없이 펼쳐지는 광대한 운해(雲海). 그 운해에 떠 있는 6개의 나라들. 대지의 나라, 불의 나라, 천공의 나라, 빛의 나라, 삶의 나라, 어둠의 나라… 환상적으로 아름다운 광경…. 하지만 가혹한 자연, 요수(妖獸)의 위협 등 사람이 생존하기에는 너무나도 혹독한 그 세계에서는 6인의 신왕(神王)들이 이끄는 강대한 힘을 지닌 '신족'의 보호가 없으면 인간들은 살아갈 수 없었다. 태고에서부터 계승된, 인간은 신을 섬기고 신은 인간을 도와주는 그 관계에 대해 신이든 인간이든 의구심을 품는 자는 없었다. 하지만 오래도록 계속된 그 관계에 자그만 붕괴가 일어나기 시작했다. 그리고 일어난 그 사건. 지(智)의 신왕에게 일어난 비극. 불변할 것이라 생각했던 질서가 흔들리기 시작한 때의 이야기….

포인트 20% UP!! 캐릭터 디자인에 미키모토 하루히코

수많은 게이머들의 제 1대 히로인이라 할 수 있는 린 민메이('레이'라고 하는 사람도 있겠지만…)를 탄생시킨 미키모토 하루히코가 카무라이의 캐릭터를 그려내어 게임의 호감도를 계속해서 증가시키고 있다.

· 카가토



어둠의 마을에 사는 호기심이 왕성한 17세 청소년. 바깥 세상(外界)을 동경하여 모험을 떠나기로 결의한다.

· 불사의 신자



빛의 나라 신자. 프라이드가 높고 오만하지만 그만한 실력은 가지고 있다.

· 슈온



세계를 여행하는 불의 나라 소녀로 방년 16세이다. 현재 실력있는 동료를 찾아다니고 있다. 생기발랄에다 성질도 있어 보이고 말도 빨리 할 것 같은 이미지로 봐서 이 아가씨가 미츠이시 코토노… 일 확률이 높다.

· 코아공주



불사의 동생으로 지의 신왕 따님이다. 14세(거짓말!!)의 병약하지만 강인한 의지와 근성이 있는 소녀. 이미지 상으로 보건데 이 아가씨의 목소리는 이이즈카 마유미…가 담당할 것이다.

PlayStation



노·에·미~ 짜~앙

인연이라는 이름의 펜던트



작년 3월「To Heart」의 이식으로 세기말 지각변동을 예고한 후 일년의 시간차를 두고「With You」가 플스로 이식되려 하고있다. 게다가 타이틀도「With You」의 개발 초기 제목이었던「인연이라는 이름의 펜던트」로 돌아와 개발된다. 물론 PC용이 아닌 새턴용「With You -바라보고 싶어-」의 이식 작이라서 18 은 아니지만 새턴용에서 추가되었던 CG는 물론이고 PS용만의 CG도 40개 이상 추가된다. 게다가 플스만의 특전으로「With You TOY BOX」에 들어있었던 미니 드라마까지 동봉된다고 하니「With You」를 위해 새턴을 구입했던 유저는 지금쯤 눈물을 흘리고 있을지도….

■ 제작사	NEC 인터채널
■ 장르	어드벤처
■ 발매일	2000년 3월 예정
■ 발매가	6,800엔

인연이라는 소박한 테마를 가지고 히로인들의 학원생활을 그린 연애 어드벤처 With You. 게임의 기본 시스템은 멀티 시나리오에 멀티 엔딩이라는 단순한 시스템이지만 칵테일 소프트 특유의 깔끔한 그림체와 노에미라는 空前絶後한 캐릭터의 등장으로 전국 150만 노에미 추종자를 만들어낸 게임이기도 하다. 노에미의 웨이트리스 복장에 포니테일은 정말… 귀·여·워♥.

스토리



◀ 마나미가 주인공 곁으로 다시 전학오며 이야기는 시작된다

PS만의 특전

■ 미니 드라마의 추가… 하지만…

PC용「TOY BOX」에 포함되어 있던 With You 서브 캐릭터 4인의 미니 드라마가 플스용에는 특전으로 추가된다. 하·지·만! 윈도우용 TOY BOX에는 분명 노에미의 드라마가 들어있었거늘… PS용에서는 노에미는 온데간데없고 미치루가 그 자리를 대신하고 있다. N~EC 이놈들을 그냥!



▲▶ 이런 처녀들의 미니 드라마가 들어있다! 기쁜가…?



▲ 이 캐릭터와 ➡ 이 캐릭터가 비교된다고 생각하는가!?

■ 오리지널 이벤트와 오프닝



▲ 이것이 PS 오리지널 CG! 퀄리티도 상당하다

PS용에서는 SS용의 오프닝 무비가 리뉴얼 되고, 오리지널 비주얼도 대폭 추가된다. 또한 라디오 드라마 등의 오마케도 다수 수록되어 있어 아직 With You를 플레이 해보지 못한 유저는 물론이고 PC용과 새턴용을 이미 플레이해봤던 유저들의 구매욕까지 자극하고 있다.

■ 보너스 CG도 충실…

게임을 클리어하면 볼 수 있는 보너스 CG도 다수 준비되어 있다. 물론 윈도우용처럼 배경화면에 깔거나 하는 것은 불가능하지만…. 반영구적인 시디라는 매체에 With You CG가 들어있다고 생각해 보면 단점보다는 장점이 많이 있을 것이다.



▶ 보너스! 보너스!

그·녀·를·찬·양·하·며

이 게임의 히로인인 나오리와 마나미…. 하지만 이 게임의 진정한 히로인은 따로 있었으니 그 이름하여 노에미! 주인공의 동생이라는 벽 때문에 공략은 불가능하지만 노에미 추종자들은 현실을 직시하지 않았다. 현재 With You의 플스 이식이 발표되자 F&C 본사 앞에서 노에미 공략 패치 파일을 원하던 150만 노에미 추종자들은 장소를 NEC로 옮겨 노에미 오리지널 공략 모드를 만들어 달라고 농성하고 있다는 속보가 들어와 있다(농담).



▶ 현재 노에미를 이길 수 있는 것은 HMX-12 멀티밖에 없다





◀ 이토 노에미

150Cm, 73, 58, 80, 주인공의 동생으로 병약한 미소녀에다 언제나 주인공을 먼저 생각해주며 매사에 착실하고 꼼꼼하기까지 한 완벽한 캐릭터. 하지만 주인공의 동생인 탓에 공략불가라는 세기말 저주에 걸린 캐릭터이기도 하다(이놈들 18禁 딱지는 폼으로 달고 있나!?).



▶ 나루세 마나미

158Cm, 80, 55, 83, 주인공의 소꿉친구로 6년만에 미안마에서 돌아왔다. With You의 유일한 안경잽이로 안경을 쓰고있긴 하지만 문학소녀는 아니다.

▲ 히카와 나오리

160Cm, 85, 54, 85, 역시 주인공의 소꿉친구로 부친이 경영하고 있는 유치원의 보모를 하고 있기도 하다. 마나미가 돌아온 후에 많은 갈등을 하게 된다.



제작사	인클리먼트P
장르	어드벤처
발매일	2000년 3월 예정
발매가	6,800엔

또 나왔다! 버라이어티!



헥사문

아는 사람은 다 아는 「대운동회」의 제작사 '인클리먼트 P'의 최신작이 공개되었다. 난무하는 음성과 동영상, 여러 미소녀들과 이마이 유카, 유키노 사츠키, 이노우에 키쿠코 등의 호화 성우가 대거 포진하여 몰입도를 높여준다. 새턴용 대운동회, 플스용 대운동회, 대운동회 GTO(프린세스 퀘스트도 있지만) 등 대운동회 시리즈로 먹고사는 인클리먼트 P의 새로운 밥줄이 될 「헥사문」. 미소녀 게임을 좋아하는 사람이라면 하나씩 사두는 것이 좋을지도….

달과 같은 성좌에 존재하는 이세계(異世界) '헥사문'. 이 헥사문의 프린세스인 뮤즈는 자신의 세계에서 일어나고 있는 반란을 잠재우기 위해 지구에 봉인되어 있는 거대로보 헥사문·가디언즈를 부활시키려고 한다. 그리고 우여곡절 끝에 지구도착은 했지만 뮤즈를 따라온 적에게 둘러싸여 버린다. 그때 뮤즈는 마침 그곳에 있던 주인공 다이치의 오른손에 문장을 새겨 가디언 '돌가이어'를 부활시키는데….











기본 시스템

플레이어는 주인공(다이치)이 되어 이야기를 진행해 간다. 이야기는 1화 완결구성의 연속되는 스타일로 이어지며 학원생활에서 전투신까지 버라이어티가 풍부한 에피소드가 다채로운 비주얼과 무비로 그려진다.

■ 어드벤처 파트

어드벤처 파트는 전투와는 상관없는 평화로운 날들이 무대로 그려진다. 지구에 온 6인의 프린세스들은 '츠키노하가쿠엔' 고교의 전교생으로서 등장한다. 그외 기본 시스템은 사쿠라 대전과 완전히 같아 어떠한 대화와 어떠한 행동을 하느냐에 따라 이벤트와 스토리가 달라지며, 신뢰도에 따라 전투에까지 영향을 미치게 된다.

■ 시뮬레이션 파트

이야기가 진행됨에 따라 적과 조우하게 되고, 전투에 들어간다. 전투의 기본 시스템도 역시 사쿠라 대전과 같이 턴제 시뮬레이션으로 진행된다. 물론 맵의 지형과 고저차 등에 따라 가디언의 전투능력에 영향을 미치는 것은 당연. 또한 적을 공격하면 볼테이지라는 게이지가 축적되고 강력한 특수기를 사용할 수 있게 된다. 잘하면 합체 공격도 나오겠군….

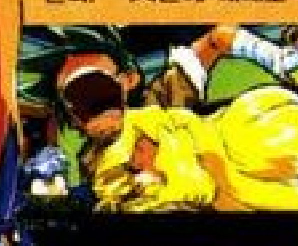


◀ 고저차에 의한 전략적인 요소도 있다… 라고 주장한다

6인의 프린세스

아르테미스

'사랑'을 상징하는 헥사문·프린세스. 누님타입의 캐릭터로 함께 있으면 즐겁고 마음이 편안해진다. 헥사문에 대대로 전해내려오는 몽상검(夢想劍)의 달인으로 지구의 농도가 헥사문보다 낮기 때문에 돌연 잠들어 버리기도 한다.



◀ 이게 누님타입이냐!

문

'정의'를 상징하는 헥사문·프린세스. 정의감이 넘치고 자기주장이 강한 반면 성격이 단순해 뭘 생각하는지 알기쉽다. 디아나와는 사이가 매우좋다.



얼굴에 일본어로 '나 단순해요'라고 써있다(농담) ▶

세렌

지혜를 상징하는 헥사문·프린세스. 과학이나 기계를 만지는 것을 좋아하며 자기 나름대로 연구를 거듭해 이상한 기계들을 만들어 내고 있다. 보면 알겠지만 안경잽이에 내성적이다.



◀ 기계를 좋아하는 세렌. 하지만 이런 자세로 있을 필요는 없잖아…

뮤즈

'존엄'을 상징하는 헥사문·프린세스. 성실하고 청순하고 언제나 노력하는 노력가이지만 가끔 실수하는 버릇이 있다.



◀ 딱 봐도 히로인에 성격좋게 생기지 않았나?

디아나

'힘'을 상징하는 헥사문·프린세스. 통칭 허리케인 프린세스라고 불린다. 스포츠 전반에 뛰어난 능력을 보이며, 직선적인 성격에 프라이드가 강하고 혼자 불타오르는 타입.



힘 좀 쓰게 생겼군… ▶

카쿠야

'자비'를 상징하는 헥사문·프린세스. 이론가에 냉정침착한 이상주의자. '오보로'란 암살술을 사용한다.

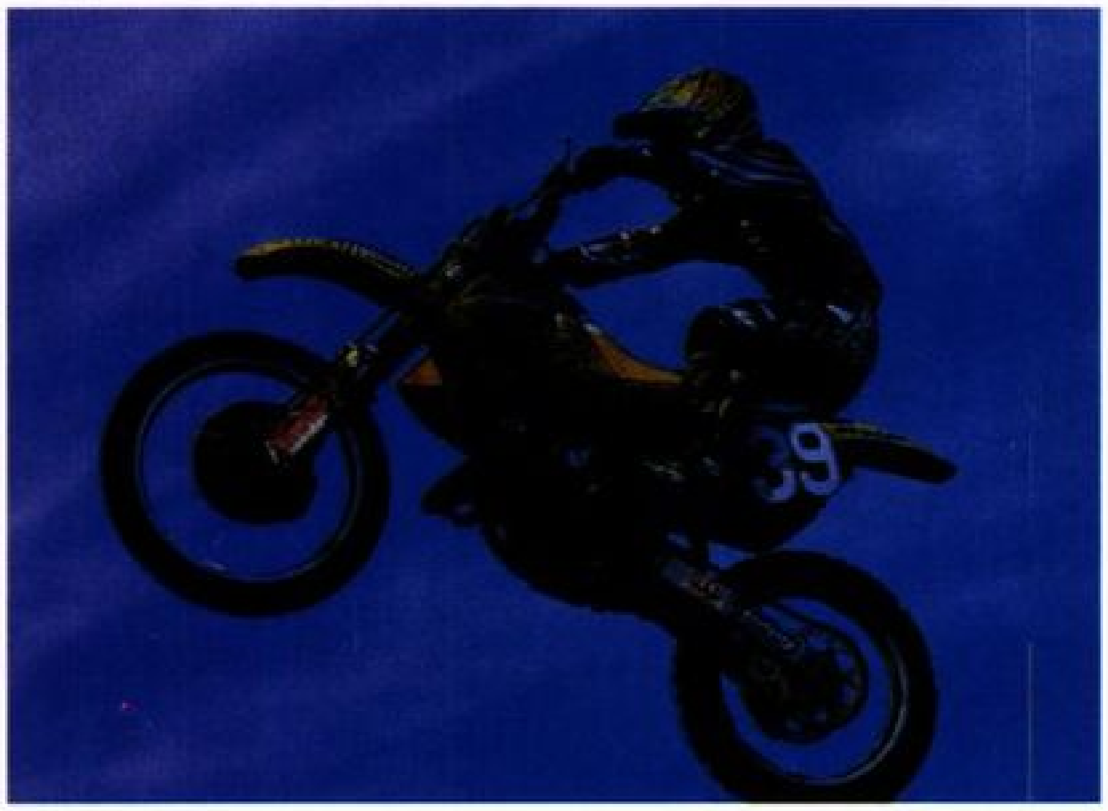


◀ 왠지 암살 잘하게 생겼다

PlayStation



자동차 레이서에 눌린 바이커들의 반란이 시작되었다!!



더트 챔프

제작사	미디어 링
장르	레이싱
발매일	2000년 1월 6일
발매가	5,800엔

스피드, 묘기, 스릴 3가지를 모두 만족시킬 수 있는 최고의 경기인 '모터사이클 챔피언십'. 이것을 기본으로 한 게임이 바로 「더트 챔프」이다. 모든 것의 핵심이 되는 MX 한대를 가지고 남자의 로망이 시작된다. 박진감, 긴장감을 충분히 만족시킬만한 게임. 사실 자동차 레이싱게임에 묻혀 세상 밖에 묻혀있던 모터사이클 레이싱게임. 게임은 어떤지 한번 감상해보면서 그들의 분투를 벌어본다. 전국의 바이커들이여, 환호하라, 광란하라, 그러다 피곤해지면… 패드나 잡아라.

도수없이 많은 코스와 그 코스 안을 다채로운 트릭액션으로 뚫으며 질주하는 것이 이 게임의 참 맛이다. 실존하는 코스를 재현해 냄으로서 본격적인 모터사이클 레이싱을 보여줄 수 있을 듯. 실제로 사이클을 운전하고 있다는 느낌을 받을 정도로 리얼한 조작감을 가지고 있으며, 이것을 뒷받침해 줄만한 뛰어난 그래픽도 주목할 만하다. 게임에서 가장 기본적으로 제공되는 각종 모드들 주우욱 파악!!



모드도 가지가지

게임내에 존재하는 모드만 4개, 4개밖에 없냐고 하는 사람은 곧 바보가 될 것이다. 각 모드마다 존재감있도록 꽉꽉 차있어 이 4가지를 다 즐겨보기만 하더라도 많은 시간이 필요할 것이다. 자, 그럼 모드분석이다.

싱글레이스 모드

싱글 모드는 간단하게 자신이 원하는 코스를 골라서 마음껏 즐길 수 있는 모드. 여기서 모터레이스의 기본적인 조작과 각 코스들의 분석이 가능하다. 기본을 연습하기에 딱 좋은 모드. 코스는 배기량별로 125cc부터 500cc까지 여러 종류가 구비되어 있다.



◀ 배기량 확인



▲ 코스 확인

챔피언십 모드

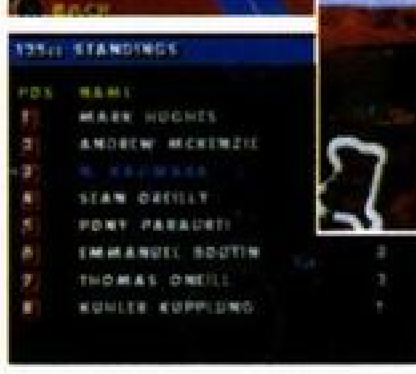
이 게임에서 가장 주목할 모드인 챔피언십 모드. 거두절미하고 간단히 말하자면 포인트를 얻어 챔피언이 되는 것이 목적인 것이다. 가장 처음에는 125cc로 시작해서 점차적으로 그 배기량을 올릴 수 있다. 4개의 컵을 모두 석권하면 게임에서 진정한 우승자가 되는 것이다.



◀ 처음에는 125cc



▼ 필사적으로 이기자



◀ 랭크 확인

타임어택

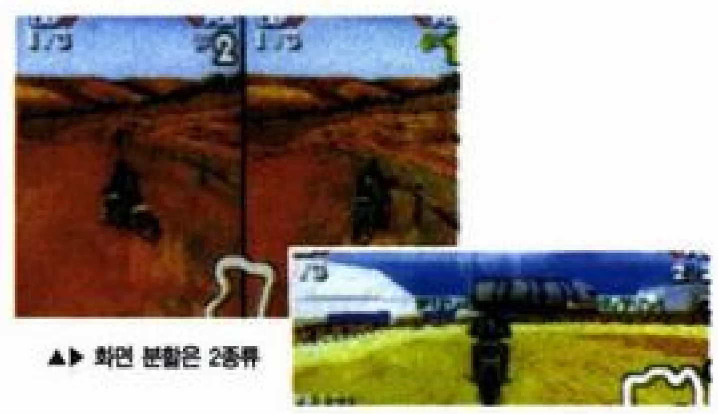
레이싱게임을 좋아하는 사람이라면 0.00001초의 기록이라도 갱신하는 것에 기쁨을 느낄 것이다. 스피드의 한계와 자신의 한계에 도전하는 타임어택. 당신도 신기록 보유자가 될 수 있다.



▲ 기록을 깨자!

2인 대전

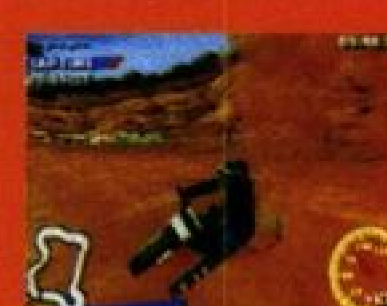
2인 대전 모드도 지원된다. 양쪽으로 화면 분할되어 친구와 둘이 대전할 수 있다. 가끔은 친구들에게 진정한 실력자의 모습을 보여주는 것도 좋다. 그후 친구들과는 소식이 끊기게 될 것이다.



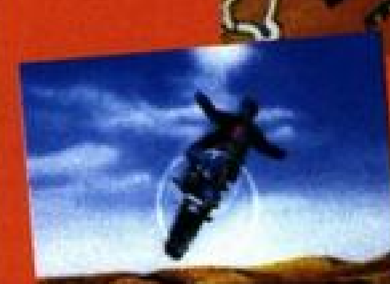
▲▶ 화면 분할은 2종류

테·크·닉·의·예·술

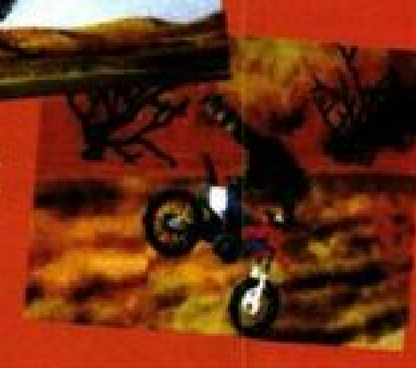
모터사이클로 가능한 묘기는 거의 제한이 없다. 자신의 역량에 달려있다. 그냥 몸 가는대로 손 가는대로 분위기를 이끌어가자.



▶ 드리프트도 해보고…



◀ 점프도 멋지게



▶ 물구나무 서기!?



제작사	NEC 인터채널
장르	어드벤처
발매일	2000년 여름 예정
발매가	6,800엔

이럴 줄 알았어!!

프랜즈-청춘의 빛



「동창회」… 당시 고등학생 층에서 「동급생」과 함께 양대산맥을 이루던 게임으로(대부분 동급생으로 잘못 알고 플레이한 것이지만…) WINDOWS란 고사양 운영체제를 사용한 고해상도 하이 퀄리티의 그래픽은 동급생의 16색 도트 노가다에 질린 유저들에게 적지 않은 충격이었다. 몇 년 후 동창회는 타이틀을 「프랜즈」로 바꾼 뒤 대상을 전 연령으로 낮추어 새턴으로 이식된 바 있으며 이번에는 시나리오와 이벤트를 강화하고 새로운 캐릭터를 추가하여 플스로 이식된다. 타이틀명은 「프랜즈 -청춘의 빛-」.

주인공 '쿠보 타츠야'는 중학교 동창회에 참석하게 되고 거기서 멋지게 성장한 동창들을 만나게 된다. 그리고 그 곳에서 그들만의 여름이 시작된다. 하지만 프랜즈는 18禁이 아닌 전·연·령! 휴우….



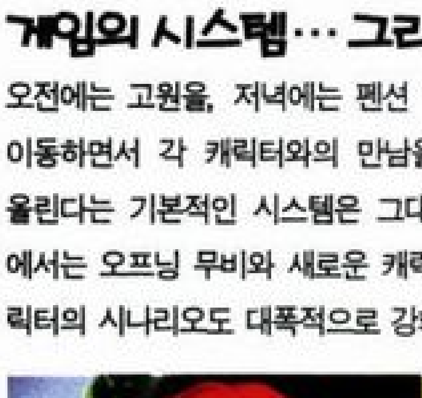
▶ 전 연령이긴 하지만… 게임 자체의 완성도가 높으니 안심하고 즐길 수 있다



◀ 새턴용 완전이식은 기본

게임의 시스템… 그리고 추가점

오전에는 고원을, 저녁에는 펜션 '블루 포레스트' 내를 이동하면서 각 캐릭터와의 만남을 반복하며 호감도를 올린다는 기본적인 시스템은 그대로 유지된다. 플스판에서는 오프닝 무비와 새로운 캐릭터가 추가되며 각 캐릭터의 시나리오도 대폭적으로 강화된다고 한다.



◀ 새턴용으로 즐긴 유저도 새로운 마음으로 다시 한번 플레이를…



▶ 원작은 18禁이었지만 전연령인 새턴용을 이식하는 거니 삭제는 없겠지(이미 삭제 될 대로 됐으니…)



와카바야시 아유

165Cm, 48Kg, 83, 57, 83. 주인공의 소꿉친구로 고등학교까지 주인공과 함께였다.



오카타 시즈카

168Cm, 50Kg, 85, 57, 87. 집안 사정으로 테니스부를 그만두게 된다. 자신 때문에 부원들이 곤란해했을 거라 생각하고 있다. 고원에는 부원들에게 사과하기 위해 찾아온다.



코바야카와 미즈호

164Cm, 48Kg, 83, 56, 82. 중학교 시절 주인공의 짝사랑 상대. 몸이 약한 탓인지 무리하게 움직이면 쓰러진다.



사에키 카나코

158Cm, 45Kg, 78, 60, 82. 류우스케의 후배로 같은 동창은 아니지만 반 강제로 동창회에 참가하게 된다. 현재 조 둔감한 류우스케를 상대로 열심히 짝사랑 중….



아키야마 미도리

163Cm, 51Kg, 95, 63, 90. 미즈호의 친한 친구. 어느 게임에나 등장하는 안경잽이 캐릭터로 얼마 전까지 사귀고 있던 요스케와의 관계를 돌리기 위해 동창회에 참가한다. 하지만….



무라타 미유키

160Cm, 49Kg, 86, 61, 89. 시골에 사는 것을 매우 지겨워하는 캐릭터로 정작 주인공보다는 동경 쪽에 더 관심이 있는 것 같다.



카노 마코토

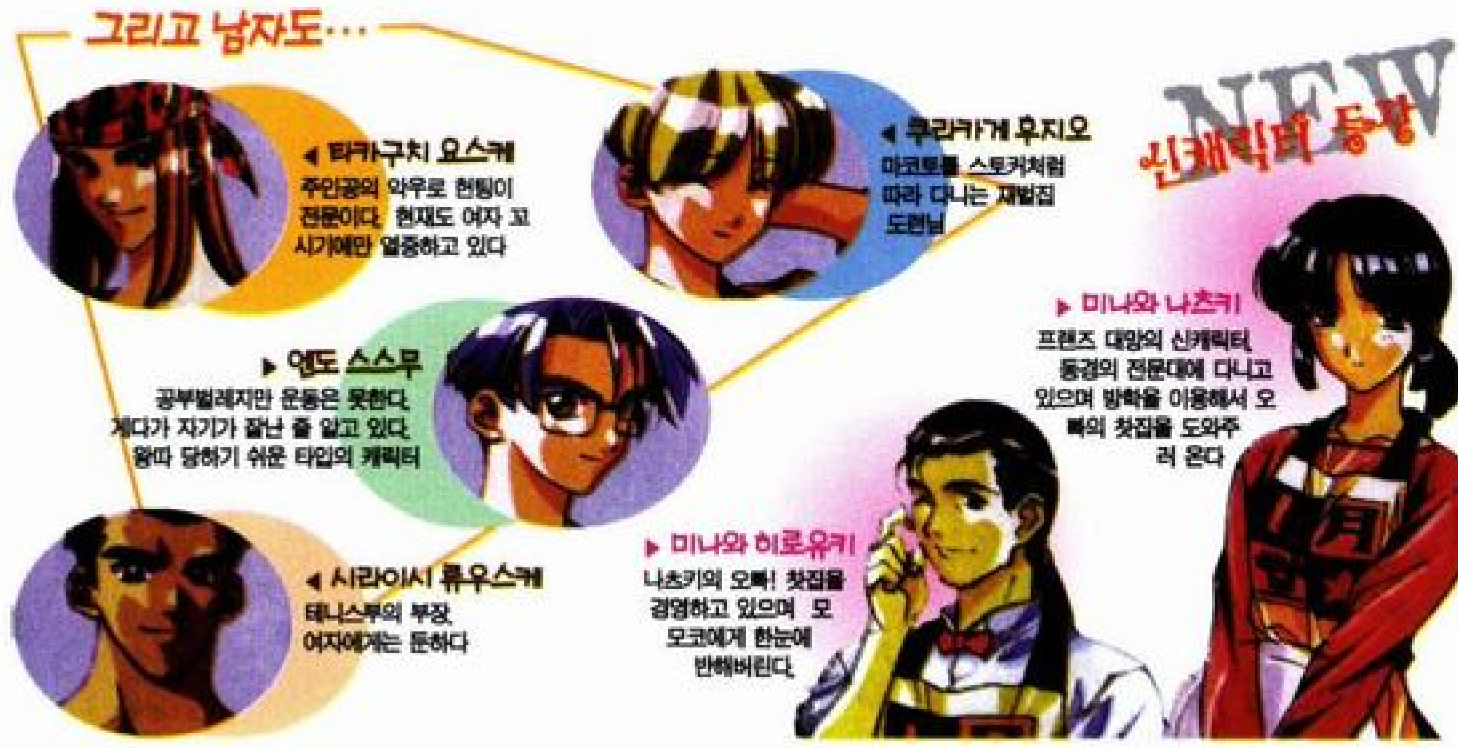
167Cm, 45Kg, 88, 56, 85. 중학교 때는 성실한 문학소녀였지만 졸업 후 모델로 스카웃되어 대변신에 성공한다. 후지오를 거의 몸종처럼 부리고 있다.



아오키 모모코

162Cm, 53Kg, 90, 62, 90. 펜션(일본에서 만들어낸 합성어로 민박 정도의 여관이라 보면 된다)의 관리자로 세간에서 말하는 누님의 매력을 느낄 수 있는 캐릭터.

그리고 남자도…



◀ 타카구치 요스케
주인공의 악우로 헌팅이 전문이다. 현재도 여자 꼬시기에만 열중하고 있다

◀ 쿠리카게 후지오
마코토를 스토커처럼 따라 다니는 재벌집 도련님

▶ 엔도 스스무
공부벌레지만 운동은 못한다. 게다가 자기가 잘난 줄 알고 있다. 왕따 당하기 쉬운 타입의 캐릭터

◀ 시라이시 류우스케
테니스부의 부장. 여자에게는 둔하다

▶ 미나와 나츠키
프랜즈 대망의 신캐릭터. 동경의 전문대에 다니고 있으며 방학을 이용해서 오빠의 찻집을 도와주러 온다

▶ 미나와 히로유키
나츠키의 오빠! 찻집을 경영하고 있으며 모모코에게 한눈에 반해버린다.

PlayStation



■ 제작사	남코
■ 장르	RPG
■ 발매일	2000년 예정
■ 발매가	미정

PlayStation

꼬리여, 영원하라!!! …뭐! 그게 아니라고?

테일즈 오브 이터니아



2000년과 함께 시작할 남코의 대작 RPG, 테일즈 시리즈의 최신작 「테일즈 오브 이터니아」. 전작에 비해서 확실히 발전했다는 느낌을 받을 수 있는 깔끔한 그래픽과 캐릭터 디자인으로 완전무장하고 있다. 게다가 전작에서 계승된 정령들에 대한 정보가 공개되어 높은 주목을 받고 있다.
따라서 이번 호에서는 정령에 대한 정보와 그밖에 다른 최신정보들을 살펴보기로 하겠다.
테일즈 시리즈는 연기를 했던 적이 없다.
그러니 발매연기에 대한 걱정은 접어두도록.
음, 남들이 들으면 발매일이 결정된 줄 알겠군.

시리즈 대대로 계승되어 스토리에 중요한 역할을 담당하고 있는 정령들. 역시 이번 테일즈 오브 이터니아에서도 정령들이 중요한 역할을 해줄 것으로 보인다. 이번에 공개된 정령은 세 마리(?)!! 중요한 만큼 비중도 높은 정령들의 비밀과 새롭게 공개된 여러 마을들을 살펴보도록 하자. …어이 당신, 그렇다고 운디네만 보고있나? 제발 소중한 게임파와 본지에 침을 떨어뜨리는 만행만은 금하기로 하자.

새롭게 등장하는 마을

모루루 마을

최초로 공개되는 모루루 마을의 사진들을 보도록 하자. 무척 깔끔한 그래픽을 보여주는데 보는 것만으로도 분위기 만점. 이 마을에 사는 사람들은 뭔가 이상한 생활습성을 가지고 있다는데, 왠지 불안한 걸….







▲ 깔끔해서 분위기 만점. "여기는 모루루의 마을예요." …그래서 뭐 어쩌라고?

▼ 이상한 마을이라 사람들도 보이지 않는다. 왜냐하면 그들은 모두 처마에… 헉!!

▶ 산은 산이요, 물은 물이로다… 응? 스토커닷

정령소환(精靈召喚)

세계 곳곳에 숨어살면서 세상의 균형을 맞춰주고 있는 정령들. 정령술사를 부려서 여러 정령들의 도움을 받을 수 있다. 그리고 일정조건으로 정령과 싸워 이기면 그 정령을 소환하는 것이 가능하다는 설정은 전작들과 똑같다. 보다 매력적으로 변한 정령들을 소환해보기로 할까?



▶ 뒤의 세 녀석 뭘 보는 거나!! 얍기 히로인은 이래서 안돼, 주인공만 진지하다



火의 정령-이프리드(여성버전! '火精이')

역시 불의 속성에다 뜨겁기까지 한 불의 정령. 말이 필요없다. 물의 속성이나 얼음 계열의 속성에 강하다.

▶ 내 몸이 불타는 거라~ 가마솥 불빛아래서… ♬



水의 정령-운디네(여성버전! '水精이')

부드럽게 생긴 여성을 상징하는 운디네. 당연히 불에 대해 강한 속성을 보여준다. 부드러움이 한층 돋보이는 디자인에 주목!!! …당신. …그렇게 말했는데도 결국 떨어뜨렸군. 어서 닦도록 하세요.

▶ 살살 녹아~



風의 정령-실프(여성버전…죄송)

귀여운 요정이 생각나는 깜찍함…을 가장한 끔찍하고 귀찮게 생긴 바람의 정령 실프. 바람의 속성을 부여해준다.

▲ 으이구 깜찍한 거사~

퀴즈도 있다·뇨~? 사실일까·뇨~?



▲ 공부를 해야돼

학교의 교실이라든지 곳곳의 장소에서 퀴즈를 내는 캐릭터들이 있는데, 이것은 전작인 데스티니에서 사용되었던 오의 이벤트에서 훔쳐온 것이다. 예전에는 오이를… 아니, 오의를 상품으로 주었지만 과연 이터니아에서는 무엇을 줄까? 이왕 줄 거면 플스2를 다오.

설날맞이 특별 서비스

현재 한창 개발중인 설정 자료집을 대 공개한다. 이 노마타 무츠미 아줌마가 손수 그린 디자인들이라는 것만으로도 가치는 300… 98759.00%이다!!!



▲ 초기 원화



▲ 색감을 잡고



▲ 속성 15초… 는 아니고 완성



■ 제작사	SCEI
■ 장르	RPG
■ 발매일	2000년 2월 예정
■ 발매가	6,800엔

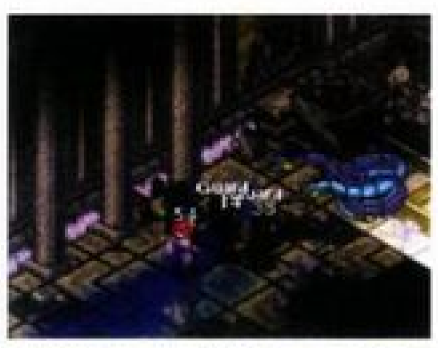
2까지는 시리즈… 3부터는 우려먹기?

포포로크로이스 이야기 2



적절한 난이도(이건 너무 쉬워서 문제), 세간의 흐름을 역류하는 정감있는 2D그래픽(시대에 뒤쳐지는 걸지도…), 알기쉬운 스토리(바꿔 말하면 단순하다는 말도 된다), 그리고 시디 3장에 6,800엔이라는 저가공세(이거야 SCEI가 돈이 많으니까…). 전반적인 면에 걸쳐 장점(단점일지도…)으로 무장한 「포포로크로이스 이야기 2(이하 포포로2)」.혹자는 이 게임에 대한 느낌이 게임을 하는 것이 아니라 동화책을 읽는 듯하다 하여 '비주얼 동화'라고도 부르고 있다(이건 지난달에 써먹었군…).

기본적인 흐름은 전작과 마찬가지로 장(章)으로 나눠어져 있으며, 각 장에는 애니메이션이 들어가기도 한다. 전투도 전작과 마찬가지로 맵 상에서 적과의 조우로 이루어지며 아군이 전멸해도 마을의 여관에서 다시 깨어나기 때문에 게임오버 없이 게임은 계속 진행된다.



▶▲ 맵이 그대로 전장이… 이제 말하기도 지겹다





◀ 시리즈는 역시 장으로 구성

이것은 전체 맵 ▼



공개수배! 사건 6845시!!

게임을 플레이하다보면 각 장에는 우리네 세상에서 나쁜 사람이라 불리는 올바르지 못한 분들이 계신다.

그 첫 번째, 죄와 책임 -보쿠시-

항구마을 파셀리의 공사현장에 용이 나타났습니다. 옛날부터 알고 지내던 나구로씨가 용에게 습격당하고 있는 장면을 목격한 피에트로 일행은 용과 싸웁니다. 피에트로는 용을 쓰러뜨리지만 자신이 쓰러뜨린 용은 착한 용으로 모든 일은 나구로씨로 변해 있던 보쿠시란 자가 피에트로와 용을 싸우게 하기 위한 책략이었습니다. 보쿠시는 죽은 용의 혼이 용의 나라로 돌아간다는 것을 알고, 용의 나라를 찾아내기 위해 이런 작전을 쓴 것이었습니다. 피에트로는 자신이 한 일을 후회했지만 이미 늦은 일이었습니다. 그런 피에트로에게 용족이기도 한 어머니는 용을 죽인 책임은 직접 져야한다며 용족의 장로인 용신을 만나보라고 하였습니다. 그렇게 하여 용의 나라로 향하는 피에트로…. 그곳에서 피에트로는 용의 나라로 가기 위해 용을 괴롭히고 있는 보쿠시를 다시 만나게 되고 자신의 책임을 지기 위해 보쿠시와 싸우기로 합니다.



딱 보니 나쁜 놈처럼 생겼다 ▶

그 두 번째, 탐색과 시작 -조후-



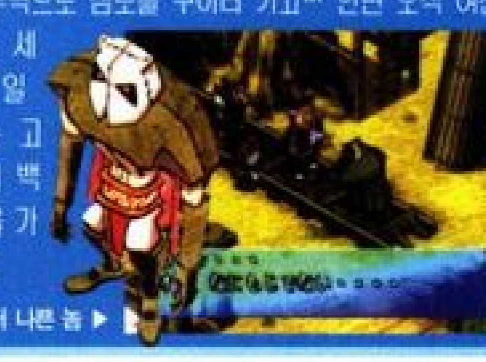
서커스단이 포포로크로이스에 찾아 왔습니다. 왕비는 기운이 없는 피에트로에게 티켓과 펜던트를 주며 나르시아와 함께 서커스를 구경하고 오라고 합니다. 하지만 피에트로가 서커스를 구경갔던 그날 밤 서커스단과 함께 피에트로의 동생 엘레나와 마을의 어린이들이 하룻밤만에 사라져 버립니다. 사라져 버린 마을사람들과 엘레나를 찾기 위해 피에트로는 모험을 떠납니다. 그렇게 여행을 계속하던 중 피에트로는 서커스단 단장을 찾게되고, 그와 싸움 끝에 단장의 음모를 알게 됩니다. 단장이 찾고있던 어떤 석판에 대한 것과 자신의 진짜 적에 대해서도….



이놈도 나쁜 놈 ▶

그 세 번째, 가로막은 벽 -고고-

이전 모험에서 피에트로를 구해주었던 선인 라다크는 최근 자신의 마을에서 잡히기 시작한 기묘한 생선을 먹은 후 병상에 누워 버립니다. 그런 선인을 위해 동굴로 약초를 캐러간 제자 잠보는 그곳에서 석판을 찾고있는 마물에게 붙잡혀 버립니다. 백기사 일행은 선인의 부탁으로 잠보를 구하러 가고… 한편 오직 여신을 위해 공로를 세우려고 백기사 일행에게 다가오는 고고. 거대한 벽이 백기사 일행의 앞을 가로막고 있습니다.



이놈은 더 나쁜 놈 ▶

그 네 번째, 슬픔과 거짓과 상실과 -가므-

숲의 마녀 나르시아는 '숲의 마녀는 인간과 어울릴 수 없다'라는 언니 길다의 말을 듣고 피에트로 왕자를 만날 수 없을지도 모른다는 생각에 고민하고 있습니다. 게다가 최근에는 대국 로마나의 왕녀 실버가 피에트로 왕자에게 호감을 가지고 있으며 왕국의 사람들도 피에트로와 실버의 사이를 호의적으로 생각해 걱정은 더욱 늘어만 갑니다. 그때 한 노파가 나타나 나르시아에게 인간이 될 수 있을지도 모른다는 말을 합니다. 그렇게 그 노파와 나르시아는 사라지는데 과연 피에트로는 노파의 거짓말로부터 나르시아를 구해낼 수 있을까요? 다음회 「포포로크로이스 이야기 2」 태정 포포로에 로망의 태풍!? 나르시아 기다려(뭔가 알 수 없는 패러디군…)!



이놈은 죽일 놈 ▶

그 다섯 번째, 아름다움과 추악함 -마일러-

대신(大神) 유리우스의 딸, 미의 여신 마일러는 자신의 아름다움을 위해서라면 어떠한 행동도 서슴지 않고 저지르고 있었습니다. 신은 그런 그녀에게서 힘을 빼앗고 그녀를 추악한 모습으로 변하게 하였습니다. 마일러는 잃어버린 자신의 미를 되찾기 위해 음모를 꾸미고 평화롭게 살고 있던 세계에 또 다시 암운(暗雲)이 끼기 시작하고 있었습니다.



◀ 이놈이 가장 나쁜 놈

PlayStation



PlayStation

그들에게 가호를…

베이그랜트 스토리



제작사	스퀘어
장르	어드벤처
발매일	2000년 3월 예정
발매가	미정

3월 발매…. 기나긴 발매일을 남겨두고 매달 쏟아지는 정보, 확실히 멋지긴 하지만 이 게임만의 그 무언가가 부족하다. 스퀘어라는 간판에 힘이 없어지고, DC의 그래픽에 눈은 높아질 대로 높아졌으며 3월 발매라는 크나큰 핸디캡을 가지고 있는 「베이그랜트 스토리」. 이번 달에는 이 게임의 스케일을 증명하듯이 다양한 종류의 몬스터들이 공개되었다. 주인공의 악행에 이유없이 죽어가는 몬스터들…. 제발 이번에는 이유나 알고 죽자!

2000년 3월 발매를 위해 열심히 만들고 있는 「베이그랜트 스토리」. 매달 쏟아지는 정보를 보면 스퀘어가 뭔가 하고있긴 하는 것 같은데…. 하지만 2000년 3월이면… 너무 늦어~!

죽어야만 하는 그들에게 가호를…

시드를 뒤쫓는 아슐레이의 앞에 몬스터들이 나타난다. 그들은 크게 6종류의 종족으로 나눌 수 있다. 몬스터들은 종족에 따라 그 능력이 천차만별이며 이 게임에서는 몬스터 도감을 만들어도 될 정도의 다양한 몬스터들이 등장한다.

이빌

리치

전설의 시대, 악마와의 계약으로 죽지않는 몸과 절대적인 마력을 익힌 마술사. 공간이동 능력과 하이클래스의 마법을 사용하는 사악한 악마.

마계의 주인, 악마라고 불리는 몬스터들이 실체화한 것이 이빌이다. 물리, 마법공격에 대한 내성이 뛰어나며 마력과 지력이 뛰어나다. 동족을 소환해 내는 번거로운 특수기마저 가지고 있으니 신속한 처리가 요구된다.



듀라한

사람 크기 만한 칼을 가볍게 휘두른다. 혼이 사라진 존재이며 압도적인 파워로 모험자를 공격한다.

팬텀

완전히 죽지않고, 현세에 미련이 남아 떠도는 혼이나 만물에 깃들어 있는 정령이 구체화된 것을 팬텀이라고 한다. 공중부양, 텔레포션, 하이클래스의 마법을 사용한다. 실체(實體)가 없어 물리적인 공격은 전혀 통하지 않는 골아픈 상대.



파이어 엘리멘탈

불을 다스리는 정령으로 불속성 상급마법을 사용한다. 공중부유 능력을 가지고 있으며 그의 몸은 언제나 뜨거워 보인다(연기도 난다…). 약점은… 물속성 공격이다.

언데드

살아있는 시체로 간단하게 좀비를 연상하면 된다. 시체라고는 하지만 생전의 운동신경과 재능은 그대로 남아있으니, 방심하고 있다가는 뒤를 당할 수도 있다. 이래저래 우리에게는 친숙한 몬스터.

좀비

생전에는 평범한 우민으로 전투능력은 낮다. 캡콤의 모 시리즈를 해본 사람은 알겠지만 약점은 머리다.

스켈톤

호전적(好戰的)인 몬스터로(호의적이란 단어와 혼동하지 말자) 집단을 편성하여 공격해 온다. 타격계의 공격에… 약하게 생겼다(실제로 약하다).

드래곤

설마 드래곤 모르는 분은 없으리라 생각되니 설명은 생략… 하려고 했지만 간단히 설명하면 용이다. 최강의 몬스터로 잘못 건드리면 죽는다… 라고만 설명하겠다.

휴먼

인간에 가장 가까운 몬스터로 지능은 낮지만 다른 종족과의 가장 큰 차이는 모험자의 무기를 빼앗아 사용할 수 있다는 것이다. 같은 휴먼이라도 지능이 다르고 공격방법도 차이가 난다. 가끔 레어무기를 가지고 있는 놈도 있으니 놓치지 말자.



고블린

말해두지만 고뻬리가 아닌 고블린으로 신장은 일반 어린애 정도지만 민첩한 몸놀림과 여러 무기를 사용한다.

비스트

야수에 가까운 형상을 하고있는 종족으로 대부분 지능이 낮은 몬스터이다. 하지만 그 종족에 따라 발군의 스피드와 파워를 가진 것도 있다. 실전경험이 없다면 피해가는 것이 좋을지도….



오크

온순한 성격으로 가만히 있으면 먼저 공격해 오지 않는다. 물진계의 공격에는 약하고 마법에는 강하다.

오크리더

오크 중에서 좀 잘난 오크로 강력한 무기를 장비하고 있으며, 마법과 공격력이 뛰어나다.





초하이퍼테크놀러지바이오슈퍼맨. 그것이 바로 체익의 세계

체이스 더 익스프레스



러시아와 파리 사이를 논스톱으로 달리는 '블루 하베스트 호'가 무대인 서스펜스 액션. 그것이 바로 SCEI의 「체이스 더 익스프레스(이하 체익)」이다. 각별한 재미를 기대할 수 있게끔 해주는 부분이 많아 상당한 주목을 받고있는 작품이다. 하지만 액션성이 너무 강해 느긋하게 게임을 즐기고 싶어하는 사람이라면 상당히 실망할지도 모른다(「바이오」나 「사이폰 필터」, 「메탈기어」의 냄새도 풍긴다). 여기서 액션과 시스템을 확실히 알아보기로 하자.

■ 제작사	SCEI
■ 장르	어드벤처
■ 발매일	2000년 1월 27일
■ 발매가	5,800엔

멈추지 않고 폭주하는 기차를 배경으로 하여 인류의 목숨을 담보로 이루어지는 서스펜션 어드벤처 「체익」. 기본적인 스토리와 전투 방식을 좀더 자세히 밝혀본다.

테러 집단을 저지시켜라!

중무장 테러리스트 집단 '묵시록의 기사단'이 프랑스 대사와 그의 가족을 인질로 잡고 블루 하베스트 호를 점령하게 된다. 이를 저지하기 위해 투입된 대(對)테러부대들 가운데 살아남은 한 사나이가 있었는데 그의 이름은 짹. …아니 잭. 그는 대사와 그의 마누라를 구출해내지만 어찌된 일인지 대사는 행방불명 되어버린다. 대사의 마누라를 구출했다는 정보가 테러리스트들에게 들어가자 그들은 미사일공격을 가하겠다고 협박을 하는데…. 결국 우리의 잭은 이 것을 막기 위해서 군용열차 내에 숨겨져 있던(?) 몇 개의 트랩과 무기만을 가지고 테러진압에 나서게 된다.



▲ 주인공답다.

▲ 인질을 보호

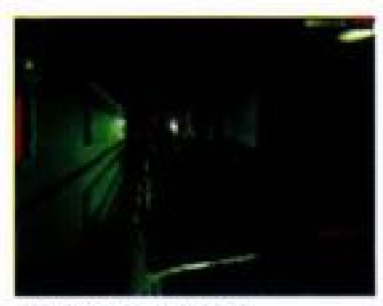


▲ 대사의 부인도 살려내고…

◀ 이런, 뭔가 오해가…

어려운 건 싫다. 쉽게쉽게 간단하게!!!

메인 게임의 무대는 3D 필드의 열차 내부와 그 외의 장소로 나눠져 있다. 이곳에서 잭을 조작하는 것이 체익의 기본 방식.



▲ 기본이 되는 게임화면

■ 라이프 게이지



▲ 그날의 피로는 그날에 푼다

잭의 체력을 표시해주는 게이지. 적으로부터 공격을 받거나 트랩에 걸리게 되면 이 게이지가 소모된다. 그리고 체력을 회복하기 위해서는 구명킷이 필요하다.

■ 모드 아이콘

게임에서 중요한 이벤트가 나오거나 적들이 등장할 때 나타나는 아이콘이다. 이 아이콘은 거리에 따라서 그 색이 변화한다는 특징을 가지고 있다. 특히 적의 배후에 있을 때 이 아이콘이 나타나게 되면 전투시 우선권이 있다고 해도 과언이 아닐 정도로 뛰어난 효과를 볼 수 있다.



▲ 배후가 최고(?)

■ 조준



▲ 건슈팅인가

적과 교전시 공격할 적에게 빨간색의 표적이 나타난다. 황색에서 적색 쪽으로 변할수록 적에게 입히는 데미지도 그만큼 상승한다. 보다 가깝게, 그리고 정면에서 적을 없애는 것이 좋다.

■ 장소 맵

기차는 전부 16칸으로 이루어져 있다. 원활한 임무진행에 있어 주요 부위별 맵이 없다면 엄청 위태로울지도 모르는 일. 다행히 자세하진 않아도 필요한 정도의 맵이 표시되어 게임진행을 매끄럽게 해주고 있다. 좀더 자세한 것이 필요하다고 생각되는 독자는 메뉴화면 안에서 세밀한 정보를 얻을 수 있으니 안심해도 좋다.



▲ 표시된다는 것이 어디냐?

리얼하고도 스릴있는 전투 모드

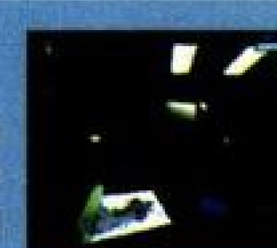
전투가 일어나게 되면 체익만의 독특한 전투모드로 변경되는데 여기에 대해 종합적으로 살펴보도록 하자.

백 스텝 버튼 + 방향키 ↓

180° 회전

· L1 버튼

후퇴해야될 경우라고 생각되면 더 이상 생각할 필요도 없어 행동으로 옮기는 것이 남자! 10보 전진을 위한 1보 후퇴라고 생각하자.

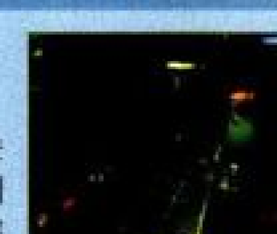


▲ 위기일발

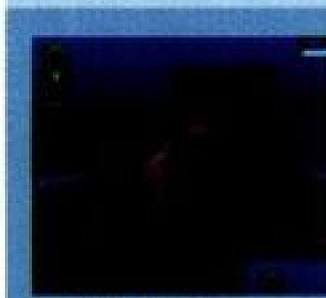
기어가기

· R1버튼

은폐물을 잘 활용하려면 기어가는 것도 당연지사. 적과의 조우를 최대한 줄이려면 기어가기를 100% 활용하도록 하자.



▲ 이것이 군바리 정신! 알겠나?

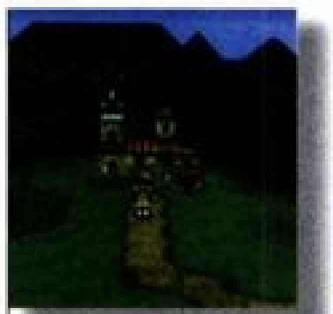


▲ 체면은 없다

구르기

· L2, R2 버튼

그냥 기어다니기만 한다고 해서 모든 적을 피할 수는 없다. 적과 마주친다면 구르기를 사용해서 피해를 최소한으로 줄여보도록 하자.



제작사	남코
장르	RPG
발매일	2000년 예정
발매가	미정

꼬리여, 영원하라!!! …뭐! 그게 아니라고?

테일즈 오브 이터니아



2000년과 함께 시작할 남코의 대작 RPG, 테일즈 시리즈의 최신작 「테일즈 오브 이터니아」. 전작에 비해서 확실히 발전했다는 느낌을 받을 수 있는 깔끔한 그래픽과 캐릭터 디자인으로 완전무장하고 있다. 게다가 전작에서 계승된 정령들에 대한 정보가 공개되어 높은 주목을 받고 있다. 따라서 이번 호에서는 정령에 대한 정보와 그밖에 다른 최신정보들을 살펴보기로 하겠다. 테일즈 시리즈는 연기를 했던 적이 없다. 그러니 발매연기에 대한 걱정은 접어두도록. 음, 남들이 들으면 발매일이 결정된 줄 알겠군.

시리즈 대대로 계승되어 스토리에 중요한 역할을 담당하고 있는 정령들. 역시 이번 테일즈 오브 이터니아에서도 정령들이 중요한 역할을 해줄 것으로 보인다. 이번에 공개된 정령은 세 마리(?)!! 중요한 만큼 비중도 높은 정령들의 비밀과 새롭게 공개된 여러 마을들을 살펴보도록 하자. …어이 당신, 그렇다고 운디네만 보고있나? 제발 소중한 게임파와 본지에 침을 떨어뜨리는 만행만은 금하기로 하자.

새롭게 등장하는 마을

모루루 마을

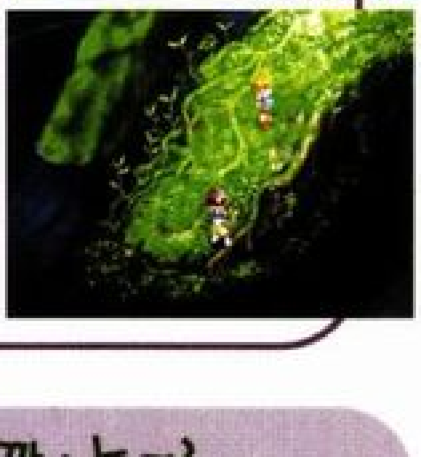
최초로 공개되는 모루루 마을의 사진들을 보도록 하자. 무척 깔끔한 그래픽을 보여주는데 보는 것만으로도 분위기 만점. 이 마을에 사는 사람들은 뭔가 이상한 생활습성을 가지고 있다는데, 웬지 불안한 걸….



▲ 깔끔해서 분위기 만점. "여기는 모루루의 마을예요." …그래서 뭐 어쩌라고?



▼ 이상한 마을이라 사람들도 보이지 않는다. 왜냐하면 그들은 모두 치과에… 퍽!!



▶ 산은 산이요, 물은 물이로다… 응? 스토커닷

정령소환 (精靈召喚)

세계 곳곳에 숨어살면서 세상의 균형을 맞춰주고 있는 정령들. 정령술사를 부려서 여러 정령들의 도움을 받을 수 있다. 그리고 일정조건으로 정령과 싸워 이기면 그 정령을 소환하는 것이 가능하다는 설정은 전작들과 똑같다. 보다 매력적으로 변한 정령들을 소환해보기로 할까?



▶ 뒤의 세 녀석 뭘 보는 거냐!! 엽기 히로인은 이래서 안돼. 주인공만 진지하다



火의 정령 – 이프리드 (여성 버전 '火精이')

역시 불의 속성에다 뜨겁기까지 한 불의 정령. 말이 필요없다. 물의 속성이나 얼음 계열의 속성에 강하다.

▶ 내 몸이 불타는 거리~ 가마솥 불빛아래서… ♬



水의 정령 – 운디네 (여성 버전 '水精이')

부드럽게 생긴 여성을 상징하는 운디네. 당연히 불에 대해 강한 속성을 보여준다. 부드러움이 한층 돋보이는 디자인에 주목!!! …당신, …그렇게 말했는데도 결국 떨어뜨렸군. 역시 닦도록 하세요.

▶ 살살 녹아~

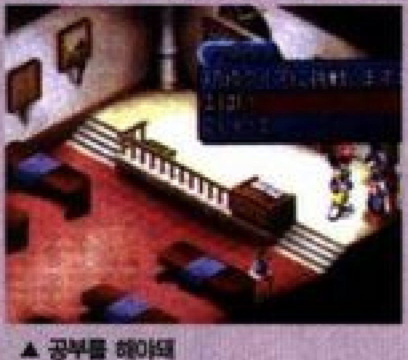


風의 정령 – 실프 (여성 버전 …죄송)

귀여운 요정이 생각나는 깜찍함… 을 가장한 끔찍하고 귀찮게 생긴 바람의 정령 실프. 바람의 속성을 부여해준다.

▲ 으이구 깜찍한 거사~

퀴즈도 있다 · 뇨~? 사실일까 · 뇨~?

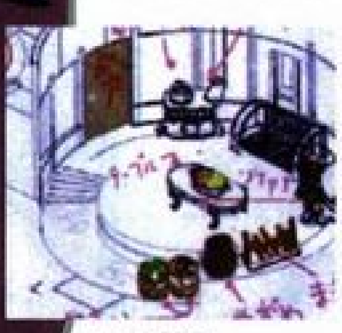


▲ 공부를 해야돼

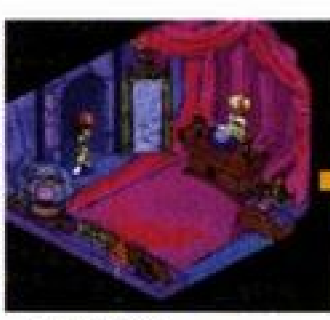
학교의 교실이라든지 곳곳의 장소에서 퀴즈를 내는 캐릭터들이 있는데, 이것은 전작인 데스티니에서 사용되었던 오의 이벤트에서 훔쳐온 것이다. 예전에는 오이를… 아니, 오의를 상품으로 주었지만 과연 이터니아에서는 무엇을 줄까? 이왕 줄 거면 플스2를 다오.

설날맞이 특별 서비스

현재 한창 개발중인 설정 자료집을 대 공개한다. 이 노마타 무츠미 아줌마가 손수 그린 디자인들이라는 것만으로도 가치는 300… 98759.00%이다!!!



▲ 초기 원화



▲ 색감을 잡고



▲ 속성 15초… 는 아니고 완성



2까지는 시리즈… 3부터는 우려먹기?

포포로크로이스 이야기 2



제작사	SCEI
장르	RPG
발매일	2000년 2월 예정
발매가	6,800엔

적절한 난이도(이건 너무 쉬워서 문제), 세간의 흐름을 역류하는 정감있는 2D그래픽(시대에 뒤쳐지는 걸지도…), 알기쉬운 스토리(바꿔 말하면 단순하다는 말도 된다), 그리고 시디 3장에 6,800엔이라는 저가공세(이거야 SCEI가 돈이 많으니까…). 전반적인 면에 걸쳐 장점(단점일지도…)으로 무장한 「포포로크로이스 이야기 2(이하 포포로 2)」. 후자는 이 게임에 대한 느낌이 게임을 하는 것이 아니라 동화책을 읽는 듯하다 하여 '비주얼 동화'라고도 부르고 있다(이건 지난 달에 써먹었군…).

기본적인 흐름은 전작과 마찬가지로 장(章)으로 나뉘어져 있으며, 각 장에는 애니메이션이 들어가기도 한다. 전투도 전작과 마찬가지로 맵 상에서 적과의 조우로 이루어지며 아군이 전멸해도 마을의 여관에서 다시 깨어나기 때문에 게임오버 없이 게임은 계속 진행된다.



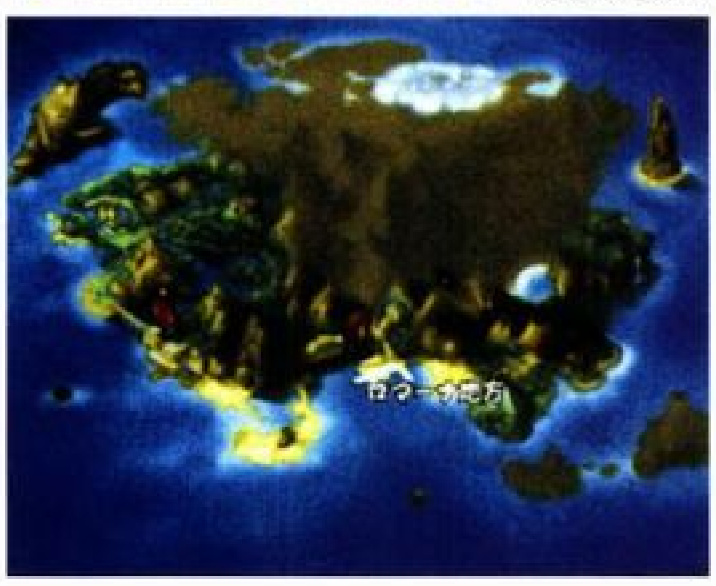


▶▲ 맵이 그대로 전장이… 이제 말하기도 지겹다



◀ 시리즈는 역시 장으로 구성

이것은 전체 맵 ▼



공개수배!! 사건 6845시!!!

게임을 플레이하다보면 각 장에는 우리네 세상에서 나쁜 사람이라 불리는 올바르지 못한 분들이 계신다.

그 첫 번째, 죄와 책임 -보쿠시-

항구마을 파셀라의 공사현장에 용이 나타났습니다. 옛날부터 알고 지내던 나구로씨가 용에게 습격당하고 있는 장면을 목격한 피에트로 일행은 용과 싸웁니다. 피에트로는 용을 쓰러뜨리지만 자신이 쓰러뜨린 용은 착한 용으로 모든 일은 나구로씨로 변해 있던 보쿠시란 자가 피에트로와 용을 싸우게 하기 위한 책략이었습니다. 보쿠시는 죽은 용의 혼이 용의 나라로 돌아간다는 것을 알고, 용의 나라를 찾아내기 위해 이런 작전을 쓴 것이었습니다. 피에트로는 자신이 한 일을 후회했지만 이미 늦은 일이었습니다. 그런 피에트로에게 용족이기도 한 어머니는 용을 죽인 책임은 직접 져야한다며 용족의 장로인 용신을 만나보라고 하였습니다. 그렇게 하여 용의 나라로 향하는 피에트로…. 그곳에서 피에트로는 용의 나라로 가기 위해 용을 괴롭히고 있는 보쿠시를 다시 만나게 되고 자신의 책임을 지기 위해 보쿠시와 싸우기로 합니다.



딱 보니 나쁜 놈처럼 생겼다 ▶

그 두 번째, 탐색과 시작 -조루-



서커스단이 포포로크로이스에 찾아 왔습니다. 왕비는 기운이 없는 피에트로에게 티켓과 펜던트를 주며 나르시아와 함께 서커스를 구경하고 오라고 합니다. 하지만 피에트로가 서커스를 구경갔던 그날 밤 서커스단과 함께 피에트로의 동생 엘레나와 마을의 어린이들이 하룻밤만에 사라져 버립니다. 사라져 버린 마을사람들과 엘레나를 찾기 위해 피에트로는 모험을 떠납니다. 그렇게 여행을 계속하던 중 피에트로는 서커스단 단장을 찾게되고, 그와 싸움 끝에 단장의 음모를 알게 됩니다. 단장이 찾고있던 어떤 석판에 대한 것과 자신의 진짜 적에 대해서도….



이놈도 나쁜 놈 ▶

그 세 번째, 가로막은 벽 -고그-

이전 모험에서 피에트로를 구해주었던 선인 라다크는 최근 자신의 마을에서 잡히기 시작한 기묘한 생선을 먹은 후 병상에 누워 버립니다. 그런 선인을 위해 동굴로 약초를 캐러간 제자 잠보는 그곳에서 석판을 찾고있는 마물에게 붙잡혀 버립니다. 백기사 일행은 선인의 부탁으로 잠보를 구하러 가고… 한편 오직 여신을 위해 공로를 세우려고 백기사 일행에게 다가오는 고그. 거대한 벽이 백기사 일행의 앞을 가로막고 있습니다.



이놈은 더 나쁜 놈 ▶

그 네 번째, 슬픔과 거짓과 상실과 -가므-

숲의 마녀 나르시아는 '숲의 마녀는 인간과 어울릴 수 없다'라는 언니 길다의 말을 듣고 피에트로 왕자를 만날 수 없을지도 모른다는 생각에 고민하고 있습니다. 게다가 최근에는 대국 로마나의 왕녀 실버가 피에트로 왕자에게 호감을 가지고 있으며 왕국의 사람들도 피에트로와 실버의 사이를 호의적으로 생각해 걱정은 더욱 늘어만 갑니다. 그때 한 노파가 나타나 나르시아에게 인간이 될 수 있을지도 모른다는 말을 합니다. 그렇게 그 노파와 나르시아는 사라지는데 과연 피에트로는 노파의 거짓말로부터 나르시아를 구해낼 수 있을까요? 다음회 「포포로크로이스 이야기 2」 태정 포포로에 로망의 태풍!? 나르시아 기다려(뭔가 알 수 없는 패러디군…)!



이놈은 죽일 놈 ▶

그 다섯 번째, 아름다움과 추악함 -마일러-

대신(大神) 유리우스의 딸, 미의 여신 마일러는 자신의 아름다움을 위해서라면 어떠한 행동도 서슴지 않고 저지르고 있었습니다. 신은 그런 그녀에게서 힘을 빼앗고 그녀를 추악한 모습으로 변하게 하였습니다. 마일러는 잃어버린 자신의 미를 되찾기 위해 음모를 꾸미고 평화롭게 살고 있던 세계에 또 다시 암운(暗雲)이 끼기 시작하고 있었습니다.



◀ 이놈이 가장 나쁜 놈

PlayStation

PlayStation



제작사	캡콤
장르	ETC
발매일	2000년 2월 예정
발매가	4,800엔

시대는 역류되고 있는 것인가? 캡콤마저…

가이아 마스터



개성적인 캐릭터들이 등장하는 것으로 전형적인 보드게임에 차별을 두려고 꽤꼼 노력한 모습이 보이는 「가이아 마스터」. 그러나 캡콤에서 만들었다는 것 하나만으로 주목받고 있을 지도 모르는 일이다. 그들이 어찌하여 보드게임까지 마수를 펼쳤는지는 아무도 모른다. 단, 캡콤에서 자사의 이름을 내걸고 만드는 게임인 만큼 기대해봐도 좋지 않을까? 2000년대와 함께 맞이하게 되는 새로운 타입의 보드게임, 가이아 마스터의 중추적인 매력을 찾아보기로 하자.

겉보기에는 그냥 단순한 보드게임으로 보일지 모르지만 속이 꽉 차있는 게임이 바로 가이아 마스터이다. 보드형식의 게임에 전략적인 요소까지 가미해 생각하는 보드게임으로 변모한 이 게임을 하나하나 살펴보기로 하자.

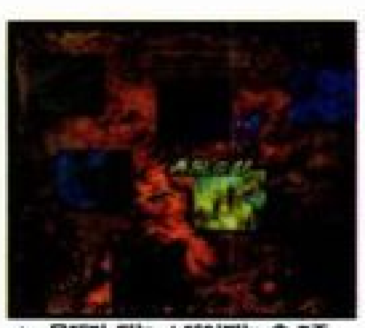
1인에서부터 4인까지!!!

거대한 다이스를 굴려 컴퓨터가 조종하는 여러 명의 적 캐릭터와 싸우는 것도 재미있지만, 역시 보드게임의 백미는 친구들과 같이 즐길 수 있다는 것이다. 열심히 자신의 토지를 늘려가자. 그리고 친구에게 통행료를 받아내자! 도전을 해온다면 당연히 승부를 내주는 것이 무사의 도리. 친구라고? 쳇, 그건 어제의 얘기다. 아, 그리고 자신의 땅에는 가게를 세울 수도 있다. 이건 부루마불?


▲ 자신의 영토를 늘려나가는 것이 중요

싸우는 보드 게임

가이아 마스터의 매력은 바로 여기서부터라고 할 수 있다. 이번에는 먼저 RPG의 성향을 많이 가지고 있는 '스토리 모드'에 대해 알아보기로 하자. 주목할 필요가 있다!

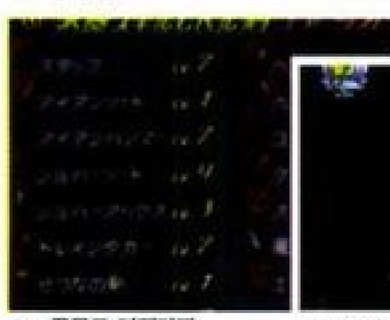

▲ 무대가 되는 스테이지는 총 7종류. 멋대로 선택해보자

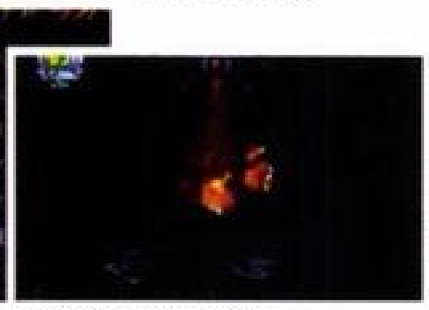

▶ 주점 매스(보드에 그려진 구역)에서는 카드를 걸고 미니게임을 즐길 수 있다

카드가 있다

보드게임인 만큼 카드의 역할이 상당히 중요하다. 이 게임에서는 카드의 종류가 2가지로 분류되어 있는데 첫 번째 카드는 전투시 공격을 할 수 있게 해주는 '무기 카드'이고 두 번째는 일발역전이 가능해지는 '이벤트 카드'다. 한마디로 이 게임에서 승리의 열쇠를 쥐고 있는 것은 다름 아닌 카드란 말이다!!


▲ 무기카드


▲ 종류도 가지가지


▲ 이벤트는 무서운 것이다

배틀이 있다

중요한 지역이라고 생각되는 부분이 다른 플레이어의 땅이라면 역시 도전이다. 전에 설명했던 '무기 카드'를 이용해 무기와 마법으로 상대방을 제압하자. 그리고 카드 중에는 회복에 관련된 카드도 있으니 핀치일 때 치료를 하는 것도 요령이라고 할 수 있다.


▲ 공격력은 따로 표시된다. 좋은 게 좋은 것이다?


◀ 이것이 약육강식의 법칙

캐릭터가 있다

이 게임에 등장하는 캐릭터들은 모두 개성이 강해서인지 전략이 모두 다르다. 각각의 캐릭터마다 특수한 능력들이 별개로 존재하기 때문에 이것을 잘 활용해야만 게임에서 좀더 편한 진행이 가능하다. 예를 들어 캐릭터 중 신밧드라는 녀석은 같은 매스 위에 존재하는 상대방의 아이템이나 소지금을 '절반'씩이나 떼먹고 도망가는 능력이 있으며, 아스츠나라는 녀석은 무사라는 이유 때문인지 검 계통의 무기 카드로 공격을 하게 될 경우 공격력이 2배로 늘어나는 능력을 보여준다. 캐릭터의 성질을 잘 파악해서 운용하면 상당히 유리해질 것이다.


▲ 캐릭터의 특수능력을 파악하자





■ 제작사	반다이
■ 장르	시뮬레이션
■ 발매일	2000년 2월 예정
■ 발매가	6,800엔

1년 전쟁의 역사… 건담인의 교과서… 그것이 바로 이것이다!!!

기동전사 건담 기렌의 야망 - 지온의 계보



캐릭터 게임은 대부분 캐릭터를 좋아하는 사람들이 즐기게 된다. 하지만 아주 가끔은 너무나 뛰어난 작품성을 가지는 캐릭터 게임들이 나오는 경우도 있고, 그러한 캐릭터 게임들은 더 나아가 작품성에 이끌려 플레이한 유저들을 캐릭터까지 좋아하게 만들어버린다. 지금 소개하는 「지온의 계보」 역시 그런 쪽이 아닐까 하는 생각이 강하게 든다. 애니로는 느끼지 못했던 조직의 세계. 이 게임으로 건담의 감각을 새롭게 느껴보라.

이번에 공개된 내용을 보면 너무나도 많은 정보에 입을 다물지 못할 것이다. 그리고… 턱이 빠지면 수술을 받아야하니 조심하면서 소식을 확인하자.

지온의 계보, 이것이 특징!!

메카닉 선택 이벤트도 있다!

450대 이상의 많은 MS들을 개발할 수 있었던 「SD건담 G제네레이션」 이후, 반다이의 건담 시뮬레이션 게임들은 메카닉성에 강하게 치중하는 모습을 보여준다. 이러한 메카닉에의 집착은 700여기의 메카닉을 선보였던 「SD건담 G제네레이션 제로」의 수에 대한 집착과 1년 전쟁의 모든 메카닉은 물론 오리지널 메카닉까지 선보였던 기렌의 야망에서 보여주었던 질에 대한 집착의 둘로 갈라지게 된다. 플스판 기렌의 야망은 이러한 질에 대한 집착을 더욱 강조하여, 메카닉이 단순한 전투 도구로만 쓰이는 것이 아니라 이벤트의 소재로도 쓰이고 있는 것을 볼 수 있다. 그 중 하나를 소개하면 다음과 같다.

간, 겔구구… 어느 쪽을?



▲ 애니메이션에서는 샤아 전용의 붉은 색 간을 볼 수 있었다

건담 시리즈의 첫 이야기인 1년 전쟁 후반에 지온군에서 시작 유니트로 개발되었던 '간'과 '겔구구'도 이 게임에 등장한다.

그리고 이들의 등장 시점에서 두 유니트 중 어느 쪽을 주력기로 쓸 것인가를 선택하는 이벤트가 발생하는데, 이 이벤트에의 결정에 따라서 이후의 유니트 개발도가 상당히 틀려지게 된다.

양산형 간 → 고기동형 간 → 간 캐논 → 진 마츠나가 전용 간

양산형 겔구구 → 고기동형 겔구구 → 겔구구 캐논 → 진 마츠나가 전용 겔구구

새로운 커맨드도 추가

플레이스테이션 판에서는 전략 페이즈에 (이 게임의 턴은 전략, 행동설정 그리고 행동실행의 세 부분으로 나뉜다) '군사(軍事)'라는 새로운 커맨드가 추가되었다. 이는 새턴판에서는 행동설정 페이즈에 등장했던 커맨드로서 전반적인 군사 행정에 관련된 커맨드라고 할 수 있다. 이 커맨드가 전략 페이즈로 옮겨짐으로써, 플레이어는 행동설정 페이즈에서 전술 수립에 더욱 치중할 수 있게 되었다.



◀ 군사 커맨드를 실행했을 때의 화면

빠른 정보는 나랏님도 말릴 수 없다

적의 수와 능력을 조사할 수 있는 첩보. 전작에도 있었던 이 시스템이 이번에 더욱 파워업되었다. 새로운 레벨을 설정할 수 있고 레벨이 올라갈수록 정보량도 늘어나게 된 것이다. 자금을 투입하는 것뿐이었던 전작과 비교해볼 때 정보량이 늘어난 만큼 그 중요성은 상당하다. 그리고 최고랭크에 도달하면 적의 기술을 입수할 수도 있어 큰 만족을 준다.

전략을 짜내자. 짝짝

이미 새턴판을 플레이한 유저들이라면 잘 알고 있겠지만, 새턴판을 플레이하지 않은 유저들에게는 이 게임의 전투 시스템이나 흐름이 생소할지도 모르겠다. 그런 유저들을 위해서 이 게임의 전투에 대해 공개한다.

이지메는 100년 전쟁까지도 이어진다

남자라면 일대일의 정정당당한 승부라고 생각하는가? 하지만 이 세상이 열혈 파이터들로만 이루어진 것은 아니다. 조조와도 같은 암삽한 현자들이 단순무식 장비보다도 승리확률이 높은 법. 이 게임은 시뮬레이션이라는 것을 간과해서는 안된다. 이 게임에서의 특징은 한 헥스에 세 부대까지 배치가 가능하다는 것과 6방향에서 동시에 적 부대를 공격할 수 있다는 것이다. 전력을 집중하여 이지메를 시도하자. 이지메 체험 시뮬레이션?



◀ 전쟁을 낭만적으로 보지 말라. 전쟁은 이다지도 비장하다

중요거점은 점령하라고 있는 것이다

게임 중에는 오뎃사, 솔로몬 등 친숙한 중요거점이 다수 등장한다. 따라서 거점공략이 목적인 전투도 많이 일어난다. 그러나 적군의 방어는 꽤 두터워서 거점을 빼앗기 위해서는 대군을 쏟아붓지 않으면 힘들다. 게다가 적도 노는 것이 아니라 아군의 거점으로 쳐들어오기 때문에 방어에도 신경 쓸 필요가 있다. 따라서 침공과 방어를 동시에 벌이면서 전력을 나누고 효과적으로 적을 처단할 필요가 있다. 상황에 따른 임기응변이 요구된다.



◀ 중요거점을 둘러싼 전투가 치열하다

국지전의 종류가 늘었다

플스판에서는 새턴판에서는 없었던 다양한 여러 지형이 새로 추가되었다. 사막지대, 삼림지대, 산악지대, 설원지대 등 여러 가지 지형이 준비되어 있는 것이다. 더구나 수중과 사막 전용유니트가 등장하는 등 국지전용병기의 수도 증가했다. 전략적 요소가 늘어난 동시에 다양한 패턴의 병기개발이 기대되지 않을 수 없다.



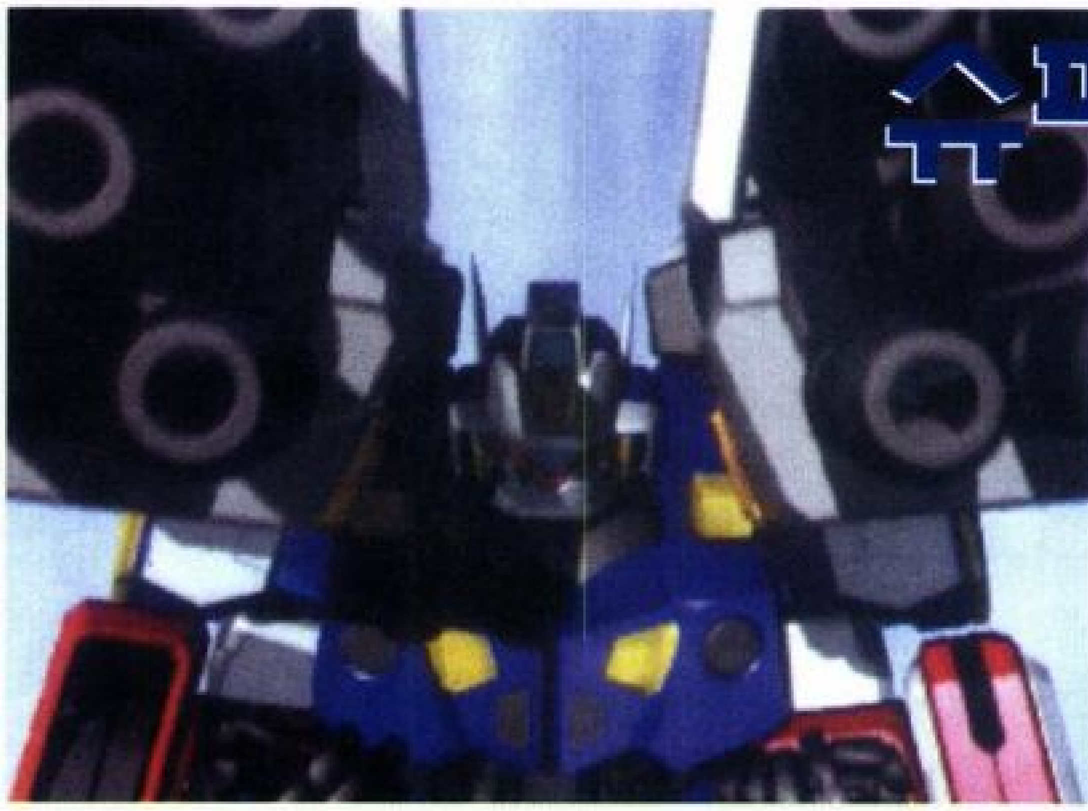
◀ 짐과 함께 크리스마스를…

PlayStation



■ 제작사 반프레스토
■ 장르 S · RPG
■ 발매일 2000년 2월 24일
■ 발매가 6,900엔(9,800엔한정판)

모든 것이 파워업, 비교하지 마라!



슈퍼로봇대전 α

전기종 발매라는 위업을 달성하고 난 뒤 이제는 새로운 시리즈로 다시 시작하겠다는 의지를 보여주고 있는 반프레스토의 '슈퍼로봇대전α'. 이 글을 볼 때쯤 이미 게임으로 즐기고 있는 유저도 있을지도 모른다. 모든 로봇 팬들의 철야를 조장하는 최고의 원흉. 이 게임만 있으면 밤이 무섭지 않다. 슈퍼로봇대전 역사상 최고의 완성도를 보여줄 것으로 여겨지는 이번 작품의 진위를 가려보도록 하자. 아, 발매연기!!!

모든 것이 파워업되었다고 한다. 너무나 가식적으로 느껴지는가? 뻔한 광고용 카피처럼 보이겠지만 영상, 시스템 등등 정말 이제까지 나온 여느 로봇대전 시리즈와는 비교가 안될 정도라고 말할 수 있다. 반프레스토가 심혈을 기울여 만들었다는 로봇대전α의 세계를 살펴보도록 하자.

전투 장면의 화려함을 보라

이번 작품의 최대 볼거리는 바로 전투신. 모든 독자들은 아마 지겨운 전투신을 지켜보느라 화가 치밀지 모르지만 이번에는 확실히 무언가를 보여준다. 이제부터 전투를 즐기면서 넘기도록 하자.

컷인 시스템이 파워업



◀ 네가 로봇이라고? 말이 되나?



▶ 사이버스타에게도 올 겨울 추위는 너무 혹독하다

원작에 사용되었던 자료들을 전투 장면에 삽입. 이것으로 전투 장면의 몰입도를 한층 올려준다.

애니메이션 그대로의 움직임



◀ 바람인 주제에 불을 쓰다니… 반칙!!

로봇의 변형이나 무기를 사용하는 동작을 이제는 원작을 그대로 사용해 전투 장면에 반영시킨다.



▶ 똥파리도 화나면 무섭다

전투신을 볼 때마다 옛 추억을 다시 기억해보는 것도 좋지 않을까?

CG 무비도 풍성

처음 등장하는 로봇이 있을 때마다 출현하는 장면이 이

▶ 첫 출현이나 합체할 때의 CG는 시리즈가 늘어날수록 더욱 발전하고 있다





◀ CG의 퀄리티는 상당한 수준

새로운 시스템도 추가

새로운 시리즈인 만큼 새로운 시스템에 대한 적응도 필요하다. 「α」에서 변경된 시스템을 살펴보도록 하자.



▲ 특수능력도 독자적이고 다양하게 정립되었다

숙련도가 중요한 역할

숙련도에 따라서 숨겨진 이벤트나 숨겨진 유닛을 얻을 수 있다. 이것이 아니면 필살기를 얻거나 새로운 숨겨진 유닛을 얻는 것이 불가능하다. 하지만 숙련도에 따라 난이도와 숨겨진 이벤트 등의 차이가 있으니 재(再)플레이의 재미는 더욱 커졌다!!

· 숙련도가 높다면- 난이도 상승, 숨겨진 유닛 출현, 특수 이벤트 발생



· 숙련도가 낮다면- 난이도 하락, 입수자금과 파츠 증가

◀ SRX의 초필살기인 '天上天下 一擊必殺砲'를 그냥 얻을 수 있을까?

신능력 · 특수능력이 다수 등장

이번부터는 캐릭터들마다 신능력들이 다수 등장한다. 이 부분도 원작에 상당히 접근한 것으로 캐릭터마다 잠재되어 있는 능력들을 가지고 있다. 더불어 유니트들도 새로운 능력들이 추가되었다.

▼ 특수능력이 생성되는 것이다





▲ 유닛까지 신능력을 가지고 있다면…

합체하는 것만이 능사는 아니다

합체하면 강해지는 장점을 가지고 있는 합체로봇들이 이제는 떨어져 있어도 그 위력을 발휘하게 된다. 「α」부터는 분리를 했을 때도 특전이 부여되는데, 운동성 및 이동력 대폭 상승, 특수 포메이션으로 능력업 등의 혜택을 받게된다. 이제 더이상 합체하는 것만이 능사는 아니다.



▶ 혼자서도 잘해요

3D멀미 요주의. 그러나 재미는 보장!!



소울리버

PC용 액션 어드벤처 게임으로 높은 호평을 받은 「소울 리버」는 전형적인 퍼즐과 액션으로 이루어진 서양식 게임이다. 플스로는 이미 미국버전이 나와있지만 곧 발매될 캡콤판은 일본어로 표기된다고 하니 영어보다 일어에 능숙한 독자들이라면 기다려도 좋을 듯하다. 암흑찬란한 저주의 세계로 모두 푹 빠져보도록 하자.

■ 제작사 캡콤 ■ 장르 액션 ■ 발매일 미정 ■ 발매가 미정

액선 게임이지만 여타 다른 액션게임과 비교해볼 때 많이 벗어나 있다는 것을 알 수 있는 소울 리버는 스토리나 전투를 볼 때 사이코 호러물이라고 해도 될 정도로 상당히 무서운 게임이다. 게임의 중심내용이 되는 스토리와 게임의 기본시스템에 대해서 알아보도록 하자.

배경 스토리는

암흑신 케인은 자신의 끝없는 염원인 세계 정복을 꿈꾸며 직접 심복이 될만한 인재들을 육성했다. 그리고 그들을 길러내어 점차 자신의 꿈을 이루어가고 있었다. 그러던 어느날 자신의 심복 중 하나인 라지엘이 자신과 같은 날개를 부여받게 된다. 이 일이 일어난 뒤 라지엘은 케인의 눈밖에 나게되고 결국 망각의 호수라는 곳에 던져지지만 라지엘은 죽을 수 없는 운명을 타고났다. 그 운명이란 케인을 죽일 수 있는 유일무이한 존재가 바로 라지엘이었던 것. 자신의 운명을 받아들인 라지엘은 자신을 버린 케인의 복수를 위해 장엄한 길을 떠나게 된다.



▲ 애들아, 분리수거다!!



▲ 그는 재활용품이었다

사이코 호러 액션의 새로운 장

영혼을 먹고 살아가는 조금 괴상망측한 설정의 주인공. 이 게임의 세계에는 두 개의 세계가 존재하고 이곳을 왕복할 수 있는 유일한 존재가 바로 라지엘이다. 처음에는 이렇다할 무기도 없이 게임이 시작되지만 게임이 진행됨에 따라서 '소울 리버'라는 검과 마법들을 얻을 수 있게 된다.



▲ 이것이 소울 리버의 위력. 소울 엣지보다도 아파 보인다



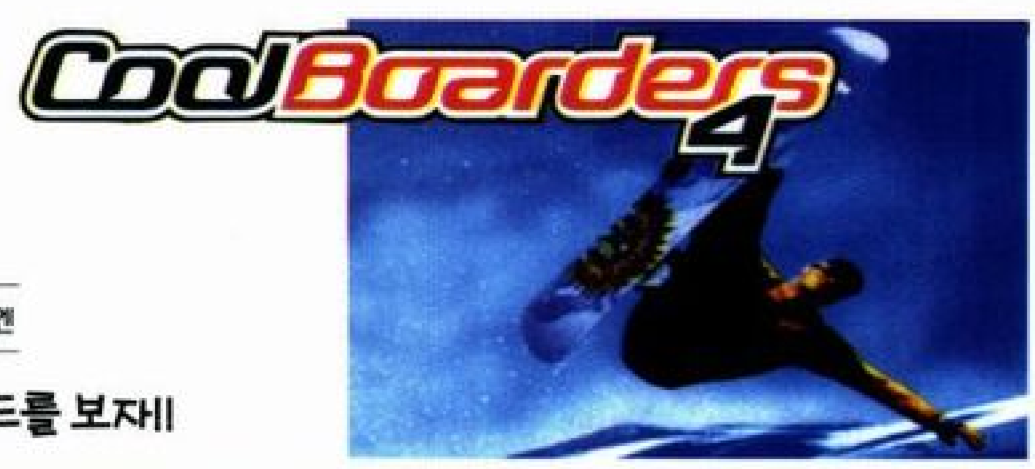
▲ 받아랏! 파이어 파동권!!!



▲ 이것은!? …국민체조?

쿨 보더스 4

겨울입니다!!!



최고의 퀄리티, 최고의 난이도, 최고의 재미를 두루 가지고 있는 최고의 스노우 보드 게임인 「쿨 보더스」시리즈. 그 최신작 쿨 보더스 4가 발매된다. 절묘한 묘기뿐만 아니라 숨겨진 요소들을 많이 가지고 있어 높은 인기를 얻고 있는 시원한 판대기 인간들. 그들과 함께 출발하자!!

■ 제작사 웹 시스템 ■ 장르 스포츠 ■ 발매일 2000년 1월예정 ■ 발매가 5,800엔

말이 필요 없는 스노우 보드 게임인 쿨 보더스의 최신작. 거두 절미하고 바로 코스 점검이다.



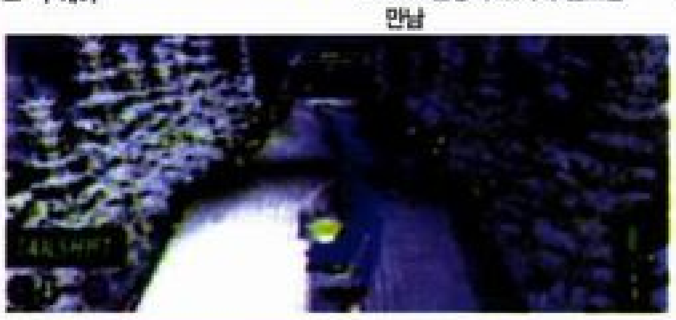
▲ 빅 에어



▲ CBX 활강과 묘기의 절묘한 만남

10개의 모드로 러시

4인의 선수가 등장하여 실력을 겨루는 대회인 만큼 여러 개의 모드가 준비되어 있다. 그럼, 모드를 한번 점검해 보기로 할까? 참고로 주먹질모드의 ON, OFF도 그대로 건재하다. 자, 패드를 준비하고 친구와 함께 밀접한 우정을 쌓도록 하자 (후후후…).

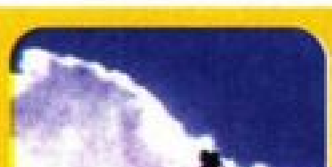


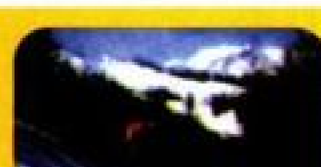
◀ 트릭 마스터

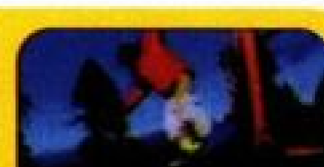
모드를 보자!

모드	설명
다운 힐	4명의 선수가 등장하며 어려운 활강코스를 가장 빨리 내려오는 사람이 승리
보드 팩	주변의 물건을 활용한 묘기 대행진
하프 파이프	일정 길이의 하프 파이프형 코스를 이용하여 묘기를 부리는 모드
스페셜	????
토너먼트	다운 힐, 보드 팩, 하프 파이프 등의 게임을 토너먼트 형식으로 대결해 최고의 점수를 겨루는 모드
2P대전	다운 힐과 CBX같은 모드를 화면 분할하여 대결하는 모드
4P대전	4인이 동시에 플레이하는 것은 아니고 토너먼트 형식의 게임으로 우승자를 가리는 모드









세계 최고의 보더가 모델

짐 리피, 제이슨 브라운과 같은 유명 스노우 보더들이 이 게임의 캐릭터로 등장한다. 다들 최고의 실력자로 세계대회 우승경험을 가지고 있는 베테랑. 역시나 그들 중에는 다수의 일본인들도 볼 수 있다.

Coming Soon!!

액션



스파이로 2(가칭)

■SCEI ■2000년 봄 발매예정 ■가격미정

별로 귀엽지 않고 서양냄새까지 풀풀 풍기는 새끼 드래곤, '스파이로'의 모험을 다룬 「스파이로 더 드래곤」. 그 게임의 뒤를 이어 「스파이로 2」, 게다가 가칭이라는 것이 붙은 속편이 등장한다. 스파이로의 기본액션인 브레스와 대시, 점프, 비행은 물론이거니와 벽타기, 잠수 등의 능력추가로 인해 과연 드래곤인가라는 궁금증을 유발…하는 건 아니고 더욱 다양한 액션을 즐길 수 있을 것으로 예상된다. 부담없고 단순하게 즐길 수 있는 액션게임이므로 접대용으로도 괜찮을 듯..



게일 건너

■아스키 ■2000년 2월 24일 ■5,800엔

'TWR', 주인공은 무슨 뜻인지 알 수 없는 이 전투용 로봇병기에 탑승한다. 게다가 미지의 혹성에 발견된, 지구문명권 이외의 유적을 탐사까지 한다. 물론 거기엔 영어로 '에너미', 일어로 '데끼', 국어로 '적'이라 하는 녀석들이 있다. 이… 이것만 보아도 액션슈팅 게임의 백 스토리라는 것을 눈치챌 수 있게 해준다. 더 이상 자세하면 어드벤처가 된다. 이것으로 좋다. 물론 유적내부와 얼음호수 등 변화도 있고 개성까지 있는 스테이지가 풍부하게 준비되어 있는데다가 프리배틀로 2P 대전도 가능하다. 게다가 게임 중에는 약 10종류 이상의 TWR이 등장하며 각 기체의 특징을 잘 활용해서 싸워야하니 실로 놀랍지 않을 수 없다.

어드벤처



인피니티

■키드 ■2000년 3월 발매예정 ■가격미정

제한된 시간동안 여인들에게 계속 찝쩍대어 결국 사랑을 쟁취한다는, 약간 짜증스런 설정의 연애 어드벤처 게임. 「메모리즈 오프」로 수면제 게임의 진수를 보여준 키드에서 초특급 발매된다. 이 게임의 기본적인 진행은 최근 동인틱한 게임으로 유명(?)한 「프리즈마틱컬리제이선('아크시스템웍스'사 발매)」이란 어드벤처에서 사용된 무한루프시스템(?)을 채용하고 있다. 쉽게말해 게임이 좀 꼬이면 다시 이전 시간으로 돌아가 버린다. 따라서 흐름을 기억하여 어떻게든 실마리를 잡아야 게임을 계속 진행할 수 있는 것이다. 키드, 다시 한 번…!!!



만나고 싶어서 -your smiles in my heart-

■코나미 ■2000년 3월 16일 ■6,800엔

체험판을 돈주고 팔아먹은 후 기나긴 발매 연기 끝에 8월 26일로 발매일을 확정하고 「두근두근 메모리얼 2」의 체험판까지 동봉해 준다고 해서 기대를 모으던 「만나고 싶어서」가 발매일을 미루고 밀어 3월 16일로 결정되었다. 플레이어의 애칭을 불러준다는 시스템은 이미 두근두근2에 EVS가 있으니 소용없고, 「두근두근 2」체험판은 게임이 발매된 마당에 과연 어떻게 할건지…. 내가 코나미라면 그냥 발매 안하고 만다.



이브 제로

■네트빌리지 ■2000년 3월 30일 ■6,800엔(한정판 9,800엔)

이브 버스트 에러, 이브 로스트 원, 이브 더 더블 팩토리에 이은 이브 시리즈의 최신작. 국내에서는 그렇게 큰인기는 얻지 못했지만 일본에서는 대호평을 받은 시리즈로 각기 다른 주인공의 시점에서 사건을 바라보는 '멀티사이드 스토리' 시스템으로 유명한 게임이다. 발매일의 결정과 함께 '코야스 타케히토'와 '미츠이시 코토노'가 두 주인공의 목소리를 담당하기로 해 기대도를 더욱 높여주고 있다. 시리어스한 어드벤처를 좋아하는 유저에게 절대적으로 권장하는 게임. 게다가 이번에는 한정판까지 있다~. 시즈웨어 만세!



도키도키 프리티 리그 러브리 스타

■엑싱 · 엔터테인먼트 ■2000년 3월 발매예정 ■6,800엔

「도키도키 프리티 리그」시리즈의 최신작이 발표되었다. 그러나 온고지신이라 했던가? 단순한 속편이 아니라 '연애 어드벤처 모드'와 '육성 시뮬레이션 모드'로 따로 독립되어 새로이 즐길 수 있는 새로운 타입의 작품으로 새롭게 등장한 것이다!!! 그러나 둘다 같은 세계이기 때문에 결국 양쪽 다 플레이하게 될 것이다. 시뮬레이션 모드에서는 프리티한 아가씨들을 잘 관리해서 최고의 할렘…이 아닌 최강의 팀을 만들어 보라. 아니면 어드벤처 모드에서 꽃들에게 둘러싸인 말도 안되는 고교생활을 누리며 외로운 밤을 더욱 비참하게 밝혀보자.

시뮬레이션



너에게 Steady -바라봐 주었으면 해

■시티블라스 ■2000년 3월 발매예정 ■미정

WINDOW용 「카나 -동생-」으로 많은 이들에게 눈물을 흘리게 했던 D.O(디오)사의 작품으로 시티블러스에서 플레이스테이션으로 이식한다. 지금은 어딜가나 볼 수 있는 멀티엔딩의 연애 시뮬레이션. 게다가 제작사(D.O)측에서는 이 게임을 과감히 순애물이라 부르고 있으니…. 지면이 부족한 관계로 자세히 소개할 수는 없으나 이 메마른 세상에 아직도 '순애'란 낭만적인 단어를 믿고있는 이들에게 이 게임을 권한다



-건설기계 시뮬레이터- 建氣 가득!!!

■파브 커뮤니케이션즈 ■2000년 2월 24일 ■ 5,800엔

이 게임은 시뮬레이션이다. 하지만 그냥 일반적인 시뮬레이션 게임과는 소재가 조금 틀리다. 바로 건축현장과 지하철 공사현장에서도 대활약 중인 건설용 차량들이 소재인 것이다. 하지만 무작정 위험한 건설차량을 몰 수는 없고 일단 면허를 따야 건설현장에 투입될 수 있다. 그후에는 열심히 일하고 일해서 멋진 건물을 지어보자. 덤으로 2P모드라고 해서 여러가지 지형의 공사현장에서 생각한대로 기계를 조종할 수 있는 「자유롭게 놀자 모드」와 기계를 사용해서 미니게임을 즐길 수 있는 「달인이 되자」라고하는 모드의 2종류가 있다. 달인이 되자라는 모드는 유압셔벨을 사용한 게임, 구멍을 파서 보물을 찾는 보물찾기와 패널을 빨리 밀어내는 게임 등 4종류의 게임이 준비되어 있다.

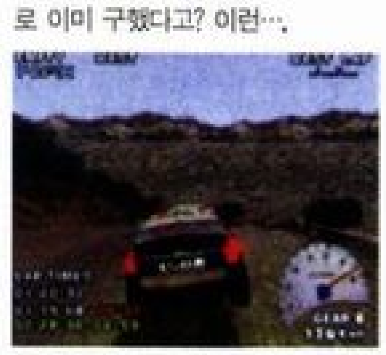
스포츠



토니 호크의 프로 스케이터

■석세스 ■2000년 1월 27일 ■5,800엔

스케이트보드, 예전 새로움을 추구하는 젊은 세대들에게 약간 인기를 끌었던 스포츠. 지금도 타는 사람은 꽤 있지만 그렇게 대중적인 스포츠는 아니다. 난관을 타고 파이프를 타고 보도블럭과 차도사이를 보드를 타고 돌아다닐 수 있는 바다건너 사람들에게는 초인기 폭발일지 어떨지는 몰라도(아닌가?). 2인대전도 가능하고 여러모드와 묘기가 준비되어 있어 스케이트보드를 좋아하는 그대에게 권할 만하다. 뭐, 영문판으로 이미 구했다고? 이런….



V-랠리 챔피언십 에디션 2

■스파이크 ■2000년 1월 13일 ■5,800엔

단순한 레이싱은 싫다, 이왕 사나이(또는 아가씨)로 태어났으니 거친 땅을 질주하고 싶다!!! …라는 생각은 가지고 있지만 돈도 없고 실력도 없고 행동력도 없는 분을 위해 태어난 「V-랠리 챔피언십 에디션 2」. 그러나 단순히 달리기만 해서는 안된다. 가능한 랠리에 알맞는 완벽한 세팅으로 우승을 노려야 한다. 물론 우승한다고 하늘에서 플스2가 뚝 떨어지는 것은 아니지만 레이싱 매니아라면 도전이다. 레이싱게임이 없다고 투덜거린 모독자분도 이 게임으로 차 달려보자!!!

기타



카드캡터 사쿠라 -크로우카드 매직

■아리카 ■ 1월 27일 ■4,800엔(한정판 7,980엔)

도둑질도 첨 하는 놈이 더 잘한다고 누구도 생각해내지 못했던 아리카의 첫번째 캐릭터 게임 「카드캡터 사쿠라」. 재미는 있었지만 도저히 게임으로는 보기힘든 황당한 게임성으로 보는 이들을 아연질색하게 만들더니 이번에는 크로우카드 매직이라는 것을 만든단다. 게다가 장르는 '퍼즐 액션'. 그럼 애니메틱 스토리게임 2는 언제 나오지? 차라리 반다이는 양반이라는 생각이 드는 것은 왜지? 게다가 한 · 정 · 판 따위는 발매해서 뭐하게?



기타프릭스 어펜드 세컨드 믹스(가칭)

■코나미 ■2000년 2월 24일 ■2,800엔

아직 우리 나라의 아케이드에서는 모습을 보기 힘든 기타프릭스 세컨드, 드럼매니아와 연동되는 이 게임이 지금 섬나라에서는 좋은 반응을 얻으며 분투(?)하고 있다는 소문이다. 어쨌든 200%의 이식도를 자랑하는 코나미가 내놓은 소프트이니 아케이드와 똑같을 리는 없다. 여기서는 드럼매니아와 연동해야만 선택할 수 있는 곡들을 세컨드에서 선택할 수 있게 해주어 기타만의 연습을 할 수 있게 되었단 말이다. 기타프릭스의 후속작을 기다려온 사람은 몇 달만 더 기다려라. 그게 싫다면… 아케이드에서 드럼을… 윽!!

액션 리플레이 코드

쿠델카

● 소비아이템 줄지 않음 (탄수 포함)
D0089ACC 008C
80089ACE 1400

● 1회 전투의 습득경험치 변경
D0089970 1021
80089964 xxxx
D0089970 1021
80089966 2403
※xxxx=0000~7FFF

● 1회 전투로 레벨 99
D0089968 0540
8008996A 8C80
D0089968 0540
80089964 FFFF
D0089968 0540
80089966 2403
※1회 전투의 습득 경험치 변경과 병용불가

● 무기 & 마법 1회 사용으로 숙련도 최대
D008A022 3042
8008A020 0BE7
D008A022 3042
8008A022 2402

● 마법 사용해도 MP 줄지 않음
D00893C0 1023
800893C2 1400

● 랜덤 인카운트 없음
D00715F2 2442
800715F0 0000

● 1회 레벨업으로 모든 상태 최대
D00DB8D4 2021
800DB8D0 0063
D00DB8D4 2021
800DB8D2 2402

스트리트 파이터 EX 2 플러스

● 모든 캐릭터 선택 가능
801F47B0 FFFF
801F47B2 FFFF

● 액셀 무한 발동
D019EB4C FFFF
8019EB4C 0000
D01591C4 17E6
801591C4 0000
D01591C6 A600
801591C6 0000
D017F958 17E6
8017F958 0000
D017F95A A640
8017F95A 0000
D01AC068 17E6
801AC068 0000
D01AC06A A640
801AC06A 0000

● 축적게 필살기가 축적없이 나감
D01A6D76 1462
801A6D76 1000
D01A6DD2 1040
801A6DD2 1000

Dance Dance Revolution 2nd Re-MIX APPEND CLUB VERSION Vol.2

● 기동코드
D01C2A18 0C92
801C2A18 0AA7
D01C2EA2 1040
801C2EA2 1000
D01C1B04 0701
801C1B04 06DD
D01C1BD0 0757
801C1BD0 06FC

● 게이지 최대
D0068362 1440
80068360 0001

● 오토 댄스
D00662CA 1440
800662C8 0001

● 미스 없음
D006749A 10A0
8006749A 10A5

● 미스 이외 콤보 인정
D0066F92 1040
80066F90 0001

● CLUB APPEND ENDING & ENDLESS & 숨겨진 곡 추가
300103FC 00FF

● 한 번만 밟으면 콤보최대 & 점수최대
D0067016 1040
80067014 0001
D0067026 1440
80067024 0001
D006710A 1040
80067108 0001
D0067212 1080
80067210 0001

창마등

● 체력 줄지 않음
800C22AE 0190

● 트랩 킬리 축척
D0116924 000D
80116924 0001

● SELECT 버튼으로 적 즉사
D00BF472 0100
800BA07A 0000
D00BF472 0100
800BA142 0000

● 모든 스페셜 트랩 사용가능
800B9E18 0001
800B9E1A 0001
800B9E1C 0001
800B9E1E 0001
800B9E20 0001
800B9E22 0001
800B9F70 0064
800B9F74 0065
800B9F78 0066
800B9F7C 0067
800B9F80 0068
800B9F84 0069

● 시나리오 셀렉트 (사야라 전용)
D00BF472 0003300
BEFF2 00xx
※16진수 대응

발키리 프로필

● 도구 생성 1회로 30000MP 획득
D005A96C 1023
8005A96E 2442
D005A96C 1023
8005A96C 7530

● MP무한
D005A96E 0055
8005A96E 0040

● 스킬 올리면 캐퍼시티 999
D005C244 1023
8005C246 2402
D005C244 1023
8005C244 03E7

● 인물 특성 올려도 캐퍼시티 줄지않음
D003BD80 00D0
8003BD82 1400
D003BDC0 00D0
8003BDC2 1400

● 인물 특성 올리면 캐퍼시티 999
D003BD80 00D0
8003BD7C 03E7
D003BD80 00D0
8003BD7E 2402
D003BDC0 00D0
8003BDBC 03E7
D003BDC0 00D0
8003BDBE 2402

● 피리어드
301E5C41 00xx
※xx=00(0)~63(99)

● 챕터
301E5C40 000y
※y=0~8

● 월드맵에서 정신집중시 피리어드 0으로
D003FEFC 0069
8003FEFE 8040

● 월드맵에서 정신집중시 피리어드가 경과하지 않음
D003FEFC 0069
8003FEFE 1400
※피리어드를 강제 진행시키고 싶을 때는 캠프메뉴에서 휴식

● 플레이 시간
801F5F84 xxxx
801F5F86 xxxx

● Play Time 0
D0035124 00A8
80035126 AC80

● 1회 전투로 레벨 99
D00998B0 012A
800998B2 1400

● 1회 공격으로 결정기 게이지 최대
D003DC5C 112B
8003DC60 0064
D003DC5C 112B
8003DC62 2402

● 평가치
801F6264 xxxx
※xxxx=0000(0)~0064(100)~03E7(999)~270F(9999)

● 아이템 전부
B0FF0002
00000001
301F62A2 0000
B0FF0001
00000000
301F676A 0063

● 어디서라도 세이브 가능
D005F154 001A
8005F154 0001
※어두운 색으로 표시됨

● 어디서라도 도구 생성
D005A9F2 1440
8005A9F2 1000
※어두운 색으로 표시됨

● 전투중 1번으로 CT가 0
D0066B30 059A
80066B32 A4A0

● CP 최대 & 줄지 않음
D005B73E 0002
8005B730 03E7
D005B73E 0002
8005B732 3406
D005B73E 0002
8005B756 A466

● 이동중 데미지 받지 않음
D00614EE 00A2
8005A96E 00A0

● 소지하고 있는 아이템 증가
D0045794 4821
80045796 2409
D0045794 4821
80045794 0063
캠프메뉴에서 '도구사용' 선택, '사용', '일시배열변환', 'MP 변환'을 선택

● 모든 스테이터스 최대
D0099AC4 0002
80099AC4 0001
D0099AE4 0002
80099AE4 0001
D0099AF8 0006
80099AF8 0001
D0099B08 0002
80099B08 0001
D0099B58 0002
80099B58 0001
D0099BA8 0002
80099BA8 0001
D0099BF8 0002
80099BF8 0001
D0099C48 0002
80099C48 0001
D0099D28 0003
80099D28 0001

● DME 최대
D00453F2 1060
800453F0 0001
※경험의 보주 분배로 레벨이 오를 때

● STR 최대
D0045586 1460
80045584 0001
※경험의 보주 분배로 레벨이 오를 때

● INT 최대
D00454D6 1460
800454D4 0001
※경험의 보주 분배로 레벨이 오를 때

● DEX 최대
D0045526 1460
80045524 0001
※경험의 보주 분배로 레벨이 오를 때

● AGI 최대
D0045576 1460
80045574 0001
※경험의 보주 분배로 레벨이 오를 때

● 점프력 변경
D002FFD6 2462
8002FFD4 00xx
※xx=01(초 점프)~40(대 점프)~80(보통 점프)

● 공중 부유
D01E5BE0 0001
801E77A8 FB00
D01E5BE0 0001
801E77AA FFFF
※L2버튼을 누름

그랜 트리스모 2

● 돈 9,999,999,900
801D19C8 E0FF
801D19CA 05F5

● 날짜
801C9E38 xxxx
801C9E3A yyyy

● 공짜로 물건 구입
D0017946 1440
80017946 1400
D00179DE 1060
800179DE 1000
D0017A3C 0074
80017A3C 0060
D0017BD2 1440
80017BD2 1400
D0017D44 0070
80017D44 0060

● 신차와 중고차가 공짜
D001D6B8 0030
801D6BA AE00
D001D6B8 0030
801D6BE AE00

● 모두 골드 컵
B00A00A4
00000000
801CB158 0400
B00A00A4
00000000
801CB7C0 0400
B00A00A4
00000000
801CBE28 0400
B00A00A4
00000000
801CC490 0400
B00A00A4
00000000
801CCAF8 0400
B00A00A4
00000000
801CD160 0400

● 모든 라이센스 취득
B03200A4
00000000
801CB7C0 0400

● 모든 파츠 장비 가능
8005E454 1025
※파츠가 없어도 파츠장비 가능. 단, 차에 대응하는 파츠만 가능

● 모든 라이센스 취득
D001CB1C 1880
8001CB2C 0004
D001CB1C 1880
8001CB2E 2402
D001CB1C 1880
8001CB30 0001
D001CB1C 1880
8001CB32 A062
※라이센스를 받아야함

● 타이어의 마찰력 줄임
D003B3A4 1812
8003B3A8 2C83

● 타이어의 마찰력 없음
D003B3A4 1812
8003B3AC 0021

● 시간 경과속도 절반
D003D14C 000C
8003D15C 0001

● 랩 타임 늘지 않음
D002E560 0001
8002E560 0000
D003D178 0064
8003D178 0000

● 시간 정지
D00A9D38 0022
8002E552 1000
D00A9D38 0022
8003D178 0000
D00A9D38 2002
8002E552 1040
D00A9D38 2002
8003D178 0064
※사용법: 방향키 아래+R2로 시간정지, 방향키 아래+L2로 해제

● 아케이드 모드 고속화
8007CD98 0001

● GT 모드 고속화
8007CDAC 0001

● 출장가능 마력제한, 기종제한을 해제
D00195E0 6655
8001962C 0000
D00195E0 6655
80019776 1000

● 통산 레이스 횟수
801C9E40 xxxx
801C9E42 yyyy

● 평균 순위
301C9E48 00xx

● 패배 횟수
801C9E4C xxxx
801C9E4E yyyy

● 게임 달성치 최대로
801C9E58 1111
※이하 +2h씩
801C9ED2 1111

● 게임 달성치 최대로 (사이라용)
B03E0002
00000000
801C9E58 1111

● 보유 차의 수
801CD9B4 xxxx

● 보유 차 합계 금액
801CDA48 xxxx
801CDA4A yyyy

● 아케이드 모드에서 주회수 변경
D01C9BFA 7DFF
800AA4AC 00xx
※xx=00(0회)~FF(255회)
※R2+○ 사용

● GT 모드에서 주회수 변경
D01C9C0A 7DFF
800AA4BC 00xx
※xx=00(0회)~FF(255회)
※R2+□ 사용

● 플레이 & 리플레이시 곡 변경
D0029990 1023
80029992 2042
D0029990 1023
80029990 00xx
※xx=00~05 : 레이스 중의 음악들
xx=06~14 : 그 외의 음악
xx=15 : 음악 리셋

● 모든 차 부유
D0033EE2 1440
80033EC4 0000
D0033EE2 1440
80033EC6 8CA2
D01C9BFA 7FFF
80033EC4 0500
D01C9BFA 7FFF
80033EC6 2402
D01C9C0A 7FFF
80033EC4 0500
D01C9C0A 7FFF
80033EC6 2402
※□버튼을 누름

● 모든 차 스핀
D0033EF4 1821
80033EF0 0000
D0033EF4 1821
80033EF2 0000
D01C9BFA 7FFF
80033EF0 00FF
D01C9BFA 7FFF
80033EF2 2442
D01C9C0A 7FFF
80033EF0 00FF
D01C9C0A 7FFF
80033EF2 2442
※□버튼을 누름

패러사이트 이브 2

● 소지아이템 1번째
80072FFC xxyy
80072FFE zzzz
※xx=아탯치먼트
yy=아이템 번호
zzzz=갯수(탄약만)

● 소지아이템 2번째
80073000 xxyy
80073002 zzzz
※이하 각각 +4h씩

● 아이템 박스 1번째
800730C4 00yy
800730C6 zzzz
※yy, zzzz는 위의 동일

● 아이템 박스 2번째
800730C8 00yy
800730CA zzzz
※이하 각각 +4h씩
80073138 00yy
8007313A zzzz

※yy =
01 타블렛
02 회복제
03 작은 병
04 앰플
05 캔
06 PT병
07 병
08 약제 키트
09 MP5, M그립
0A M4A1, M그립
0B 캡슐
0C 매거진
0D 포치
0E 휴대기
0F 파일럿 카네시스 LV 1
10 파일럿 카네시스 LV 2
11 파일럿 카네시스 LV 3
12 컴배션 LV 1
13 컴배션 LV 2
14 컴배션 LV 3
15 인페르노 LV 1
16 인페르노 LV 2
17 인페르노 LV 3
18 네크로시스 LV 1
19 네크로시스 LV 2
1A 네크로시스 LV 3
1B 플라즈마 LV 1
1C 플라즈마 LV 2
1D 플라즈마 LV 3
1E 아포비오시스 LV 1
1F 아포비오시스 LV 2
20 아포비오시스 LV 3
21 메타볼리즘 LV 1
22 메타볼리즘 LV 2
23 메타볼리즘 LV 3
24 힐링 LV 1
25 힐링 LV 2
26 힐링 LV 3
27 라이프 드레인 LV 1
28 라이프 드레인 LV 2
29 라이프 드레인 LV 3
2A 안티 보디 LV 1
2B 안티 보디 LV 2
2C 안티 보디 LV 3
2D 에너지 샷 LV 1
2E 에너지 샷 LV 2
2F 에너지 샷 LV 3
30 에너지 볼 LV 1
31 에너지 볼 LV 2
32 에너지 볼 LV 3
36 수창
37 링
38 병
39 봉합
3A 작은 관
3B 가스 스프레이
3C 캡슐
3D 팩
3E 병
3F 고글
40 GPS
41 카홀더
42 스턴 건
43 착화장치
44 레이저 발생장치
45 그레네이드 런처
46 M9
61 택티컬 아머
62 컴뱃트 아머
63 어설트 점퍼
64 PASGT 베스트
65 보디 아머
66 EOD 슈츠
67 터틀 베스트
68 치킨 플레이트
69 사라토가 슈츠
6A 사이코 프로텍터
6B 아머 스페셜
6C 숄더 홀스터
6D 멍크 로브
80 P08 (5탄창)
81 M93R
82 M950
83 P08
84 P229
88 망구스
8A 그레네이드 피스톨
8B MM1
8C PA3
8D SP12
8E AS12
8F M4A1 라이플
90 M249
92 혼파 핸드
93 M4A1 (+1)
94 M4A1 (+2)
95 하이퍼 벨로시티
96 건 블레이드
98 M4A1 햄머
99 M4A1 바요네트
9A M4A1 그레네이드
9B M4A1 파이크
9C M4A1 재벨린
9D MP5A5
9E MP5A5 (+1)
9F MP5A5 (+2)
A0 9mm 파라베럼
A1 9mm 히드라
A2 9mm 스플린터
A6 44 매그넘
A7 44 마에다 SP
A8 44 도크
A9 그레네이드
AA 에어 버스트
AB 라이오 샷
AC 버그 샷
AD 파이어 플라이
AE R. 슬러그
AF 5. 56 라이플
B0 마비 라이플
B1 섬광폭음
B5 배터리
B9 배터리
BB 배터리
BD 연료
BE 배터리

기동코드 모음

● 록맨 4
D01D9E78 4042
801D9E78 0042

● 록맨 5
D006E15E 1040
8006E15E 1000

● 록맨 6
D006DA7A 1040
8006DA7A 1000

● 반달하츠 2 영문판
D00865F0 0119
800865F2 0302
D00865F4 0119
800865F6 0301
D00865F4 0119
800865FC 001A

● 레전드 오브 드래군
시작할 때
D01BF172 1040
801BF172 1000

디스크 체인지 할때
D00FAA36 1040
800FAA36 1000

● 두근두근 메모리얼 2
D00108C6 1040
800108C6 1000

코스프레 심층 비교분석

일본의 코믹마켓



지난 12월 24~26일 3일간 일본에서는 코믹마켓이 개최되었고, 국내에서는 12월 26일 하루 코믹월드가 개최되었다. 비록 코믹마켓은 56회, 코믹월드는 이제 5회째라는 차이가 있기는 하지만 다른 나라에서 개최되는 같은 행사이니 만큼 조금이라도 관심이 있는 사람을 위해 비교 취재기사를 실기로 하였다. 이 글을 보며 동인의 피가 끓어오르시는 분…. 자신은 뭔가 개성 있게 살고 싶으신 분…. 코믹월드에 한번 구경오시지 않겠습니까? 어쩌면 당신의 인생이 바뀔지도 모릅니다.



▲ 코미케의 사진. 이 북적거리는 사람들을 보라. 이들은 한가해서 여기 모인 것이 아니다



▲ 이것은 국내의 코믹월드. 장소가 좁아서 사람이 많아 보일 뿐 1시간이면 전부 돌아볼 수 있다

코믹마켓이란?

코믹마켓, 줄여서 코미케라고 하는 이 행사는 동호인들의 천국이라 불리는 일본의 동호인들을 위한 최대 축제로 이미 57회를 맞이하고 있다. 주된 취지는 동호인들이 모여 코스프레를 하거나 사진촬영, 또는 자신의 팀에서 제작한 캐릭터 상품과 회지를 판매하는 등의 행사이며 리프, KSS, 이마디오 등의 기업들도 참가하여 캐릭터 상품을 한정판매 하는 등 기업과 동인이 함께 어울린다는 것이 코믹월드와의 큰 차이점이다.

그럼 코믹월드는?

아직 동인 문화가 익숙해 있지 않은 국내에서 얼마 전부터 시작된 동인들의 축제로 이번으로 5회째를 맞이하고 있다. 코믹월드의 주목적은 동호인들의 회지나 팬시 상품 등을 판매하고, 코스프레를 하는 등…. 행사 자체는 코미마켓과 그다지 다르지 않지만 아직까지는 인지도가 높지 않아 코스프레는 실내 공간에서 간단한 사진촬영만으로 이루어졌으며, 홍보부족인지 뭔지는 몰라도 아직까지 코믹월드란 행사를 모르는 사람이 더 많고 또 알고 있다고 해도 타국 문화로밖에 보고 있지 않아 행사 자체는 지난번과 마찬가지로 참가하는 사람만 참가하는 가운데 조용히 이루어졌다.

참가 인원

4000여 이상의 팀과 개인이 참가하는 코미케는 회장의 규모부터 그 수준을 달리한다. 게다가 프로에서 활약하는 일러스트레이터도 참가하여 그 가치를 더욱 더해준다. 그에 비해 국내의 코믹월드의 참가팀 수는 100여팀으로, 그것도 일부 통신을 사용하는 사람이나 학교 동호회, 모임들에서만 참가할 뿐…. 지방에서 코믹월드를 위해 올라오는 인간들은 극소수에 불과하다. 뭐 아직 5회니 앞으로 점점 발전할 여지가 남아있다고는 해도 코미케와 비교되는 않는 것은 사실이다.

관람객들은…

코믹월드에서도 어느 정도의 행렬이 기다리기는 한다. 하지만 길어봤자 불과 수분. 또한 막상 들어갔다 해도 한번 스윽 돌아보고 오는 데에는 30분이 채 걸리지 않는다. 아무리 사진을 찍고 팬시 상품을 사고 천천히 구경한다 해도 1~2시간이면 더 이상 볼 것이 없게 된다. 더군다나 장소까지 비좁아서 얼마 되지도 않는 사람들이 북적거리면서 움직여 불편함과 스트레스를 동시에 유발시킨다. 그럼 일본의 코미케는 어떠할까? 세계 최고의 동인들의 축제인 만큼 입장하기 전부터 무시무시하게 긴 행렬을 기다려야 한다. 게다가 내장은 엄청나게 넓고, 참가팀들도 많아서 처음 코미케에 놀러갔던 사람은 회장 내에서 길을 잃어먹는 사태까지 벌어지기도 한다. 자신이 좋아하는 작가의 동인지를 사려고 해도 어디가 어딘지 전혀 모르기 때문에 그 것 또한 만만치 않다. 코미케에 가려는 사람은 시골 촌놈이 서울 왔다 길 잃는 꼴 되지 않게 사전에 철저한 준비를 하고 가야한다.



▲ 코미케를 보기위해 몰려는 인간들



▲ 국내의 코믹월드는 비교적 한산한 편이었다

VS 한국의 코믹월드





▲ 코믹월드의 수준도 결코 떨어지지는 않는다

회지와 팬시의 수준

이 부분만큼은 국내의 코믹월드쪽도 절대로 뒤지지 않는다고 본다. 국내에서의 인식이 안 좋아서 그렇지 코믹월드가 있기 전부터 동인들은 이미 자신들의 문화를 형성하고 있었다. 그리고 그 실력을 보여주는 장소가 코믹월드일 뿐이다. 결코 코믹월드 때문에 동호인들이 많아 진 것은 아니다. 또한 그 수준도 상당하여 자신이 좋아하는 작가의 그림과 거의 구분이 안갈 정도로 완벽하게 그려내는 것은 물론이고 오리지널 그림도 프로급의 실력을 보여주는 그들의 그림을 보며, 국내의 동인문화도 상당히 발전했음을 알 수 있다(오히려 이쪽이 더 프로 같다). 팬시 역시 원작에 충실하면서도 자신들만의 개성을 물씬 살려 구매욕을 충동시킨다. 코미케의 경우는 더 말할 필요가 없다. 일단 코믹월드의 수백 배에 달하는 팀들이 참가하는 만큼 규모면에서 그 수준을 달리한다. 게다가 프로 일러스트레이터도 참가하니 그 수준은 굳이 말하지 않아도 될 것이다. 누가 프로고 누가 아마인지 구분할 수 없는 그들의 실력…. 그들 중에는 프로가 되어 일에 구속받는 것이 싫어 자유로운 그림을 그리기 위해 동인으로 남아있는 사람들도 상당수 있다고 한다. 팬시도 어느 것이 오리지널이고 어느 것이 만든 것인지 구분이 안갈 정도로 완벽한데가 가격도 저렴하니…. 무심코 구경왔다 가산을 탕진하고 가는 인간들도 다수 있다.



▲ 보는 이들을 압도하는 이 두꺼운 책자를 보라! (사진으로는 모르겠지만 1,000 페이지에 가까운 분량으로 보는 이들을 압도한다)

안내책자…

코믹월드의 안내책자는 몇 페이지인지 굳이 세어보지 않아도 될 정도로 얇다. 별로 소개된 것도 없는 팜플렛 정도로 생각하면 된다. 하긴…. 코믹월드 자체가 그렇게 큰 행사가 아니니 어쩔 수 없다고 해도 일본의 수 백 페이지에 달하는 묵직한 안내 책자와 비교가 되는 것은 할 수 없는 일이다.



▲ 이번 코믹월드에서는 코스프레보다 부스 판매가 주를 이루었다

이번 코믹월드의 전체적인 느낌은

같은 행사장에서 개최되었지만 솔직히 지난번보다 오히려 떨어진다는 느낌을 받았다. 게다가 지난번에는 2층은 부스판매, 3층은 코스프레로 어느 정도 체계화된 느낌을 받을 수 있었으나 이번 코믹월드에는 주최측과 코스인들과의 불화로 별도로 코스프레를 할 수 있는 자리를 마련해 주지 않았고, 그 자리를 부스들이 대신 차지하고 있었다. 게다가 지난번에 참가했던 대부분의 코스인들이 불참하여 코스프레를 하는 사람이 현저히 줄어버렸으며, 있다고 해도 막상 사진을 찍을 만한 장소가 마땅치 않아 많은 불편함을 느끼게 하였다. 간단한 예로 지난번 행사 때는 제자리에 가만히 있어도 코스프레한 사람들이 알아서 지나가 사진 찍기가 참 편했으나, 이번에는 코스프레한 사람들은 직접 찾아다니지 않으면 사진을 찍기 힘들 정도였다. 게다가 한시간 정도 찍으면 더 이상 찍을 사람이 없어 새로운 팀이 오기만을 기다리고 있을 정도였으니… 더 이상 말하지 않아도 될 것이다. 또한 코미케와는 달리 사진을 회장 에서만 찍을 수 있어 가뜩이나 좁은 자리 여기저기에서 플래시가 터지고, 사진 찍는데 사람이 지나가고 해서 정말 여기가 코믹월드인지 의구심을 자아내게 하였다. 게다가 자리가 좋지 않아 기껏 사진을 찍어도 빛 때문에 제대로 나오지 않는 경우가 허다했다(으… 아까운 사진들…)



▲ 톤이나 마커 등 만화 용구도 저렴한 가격에 판매…



▲ 복잡하긴 하지만 코믹월드처럼 이동을 전혀 못할 정도로 어지럽지는 않았다

코미케는 어떠했나

확실히 다르다. 코스프레는 이미 세계적인 문화라는 것을 보여주듯이 수많은 팀들이 참가, 코스프레를 하였고, 사진도 회장안에서가 아닌 회장밖의 넓은 광장을 사용해 사진 찍기가 수월하였다. 게다가 그 종류도 다양하여 「카드캡터 사쿠라」에서 이름 모를 작품까지 코스프레를 하고 너무나 자연스러운 그들의 모습을 보며 역시 일본의 애니메이션(게임)문화는 세계적인 것이라는 것을 다시 한번 느낄 수 있었다. 수많은 사람이 몰려들었음에도 불구하고 시설적인 문제와 관리는 코믹월드보다 훨씬 체계화된 모습을 볼 수 있었다.

현장 취재

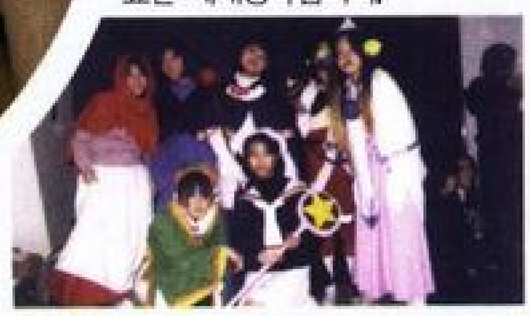
코스프레 一覽

국내의 코믹월드編



천랑성
사쿠라와 차차

행사는 처음인데 사람들이 잘 봐줘서 기뻤어요. 나중에는 동인지도 만들 생각이구요… 목표는 세계정복입니다.



만사동
켄신과 사쿠라



코스프레를 게임으로 생각하기보다는 만화라는 한 매체를 존중해 줬으면 좋겠어요.

Temple of Tempest
투하트와 바람의 검심

이쁘죠! 소매가 마음에 들어요. 그리고 세계정복도 하고 싶어요.



루핀
아아! 여신님

좌측이 박은빈, 우측이 김미경. 팀원을 모집합니다. 같이 코스프레 하실 분은 019-557-5023으로 연락주세요



▲ 가운데 있는 남자는… 신경 쓸 필요 없다

COMIX
이오이외



만화동에서 코스동으로 바꾸어 행사 때마다 찾아 다니고 있는 데요… 다음에 열리는 거리 코스프레에도 참가할 생각입니다. 마지막으로 한마디하면 月を見るたび 思い出せ!

WISH
그와 그녀의 사정

왼쪽부터 양경민, 조선희, 정유리, 김은숙, 김다희, 정혜란, 고아라, 양지선, 원래는 8월말에 하려고 했는데 계속 미루어지다가 11달에는 하려고 했는데 역시 실패하고 드디어 처음 코스프레를 했습니다. 감격!



초코칩쿠키



천랑열전

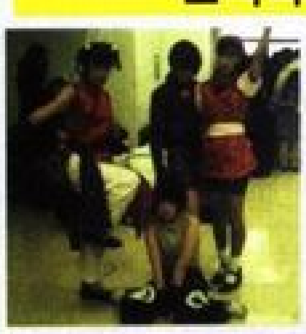
천랑열전의 월하와 유화에요.

비천제망
천랑열전과 바람의 검심



2월말 코믹월드에도 나오구요… 만화도 무지 잘그리는 사람 많구요… 와보시면 압니다♥

코믹박스



KOF

이쁘게 봐 주세요.

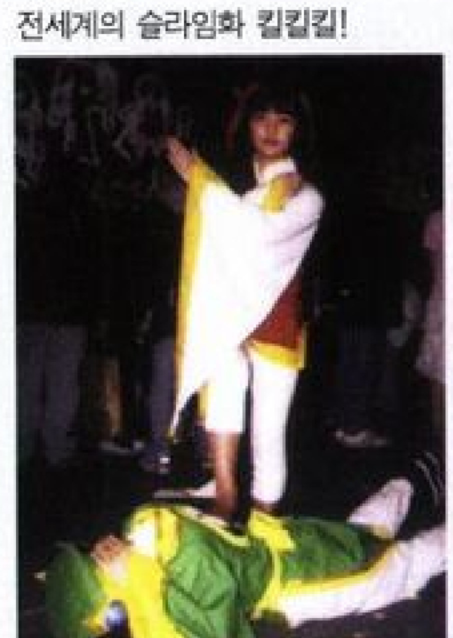
오른별
천랑열전

많은 사람들이 코스프레에 참가했으면 좋겠어요.



영파여고 미나부 I.C(into cortoon)
사쿠라

전세계의 슬라임화 킬킬킬!



APPle



레이어스

저희 동아리 애플은 애니피플의 약자입니다. 생긴지 얼마되지 않는 동아리라 많이 부족한데요…. 앞으로도 지켜봐 주세요.

KSOM
좀비

아직은 사람들이 코스를 안 좋게 보는 경향이 있는데 좀더 대중화되었으면 좋겠어요.



아쭈꾸림



리무루루

나코언니를 찾아줘요.

이명진씨와 원고마스터K의 코스프레

만화가 이명진씨가 게임을 좋아한다는 것은 이미 누구나 알고 있는 사실이다. 지난번 사인회에 이어 이번에도 코믹월드에서 그를 만날 수 있었다. 인기 만화가답게 사인 공세를 당하는 이명진씨에게 부탁해 사진을 찍는데 성공! 게다가 사인까지 받아왔다. 세상은 정말 평화로운 것 같다.



▲ 오른쪽이 이명진씨, 왼쪽이 파워의 모 필자이다



일본의 코믹케編

최근의 일본에서 「카드캡터 사쿠라」의 인기를 반영하듯 사쿠라의 코스프레를 한 사람들이 가장 많았다. 그외에는 「To Heart」와 「강철천사 쿠루미」 그리고 캡콤과 SNK의 캐릭터들이 눈에 띄었다. 코스프레의 수준이야 이미 알고 있다시피 나날이 수준을 더해가는 것을 느낄 수 있으며, 더 이상 가발 하나 뒤집어쓰고 코스프레라 우기는 인간들은 볼 수 없었다. 게다가 부스판매는 실내, 코스프레 사진 촬영은 실외에서 이루어져 코믹월드와 같이 사진 찍는데 사람이 지나간다거나 엉뚱한 것이 찍히거나 하는 일은 없었다.

사쿠라 코스프레 비교 체험

같은 코스프레라도 사람에 따라 그 퀄리티는 천차만별. 옷만 똑같이 입고 가발만 뒤집어 쓴다고 진정한 코스인이 아니다. 진정한 코스인이라면 똑같은 옷과 포즈는 물론이고 머리는 가발이 아닌 직접 기르던가 알아서 뜯어고쳐 똑같이 만들 필요가 있다. 가발하나 뒤집어 쓰고 코스프레라고 하는 것은 성의 문제가 아닐까?

케로



봉인의 파수꾼 케베로스의 코스프레. 간단히 케로짱이라고 부른다. 하지만 이것은 코스프레가 아니라 변장이라고 하는 것이 맞을 것 같은데…

사쿠라팀



보기드문 토모요의 코스프레. 토모요의 헤어스타일을 잘 살렸다. 그리고 사쿠라는… 그렇다 치고 저 샤오란은 무슨 불만있나?(혹시 원작을 살리기 위해 일부러…?)

사쿠라



「카드캡터 사쿠라」 4화에 등장했던 사쿠라의 코스튬을 코스프레. OP배틀 코스튬과 교복버전의 코스프레에 가려 좀처럼 볼 수 없는 코스프레다

교복 사쿠라



사실은 전 등신이 찍힌 사진이 있었는데…. 하반신까지 보여주면 독자들이 실망할 가봐 일부러 이 사진을 선정했다. 사쿠라의 하냥~하는 모습을 전혀 살리지 못한 점이 아쉽다

찍어주고 찍혀주고

코스프레를 하는 사람도 사진을 찍어야 한다. 찍혀줄 뿐만 아니라 찍어주기도 하며, 자신의 카메라를 주며 자신을 찍어달라고 부탁하기도 한다. 이런 것을 보고 相扶相助라지 아마…?

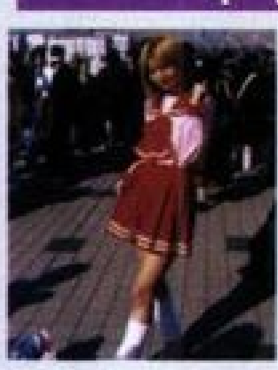


▲ 찍는자와 찍히는자…



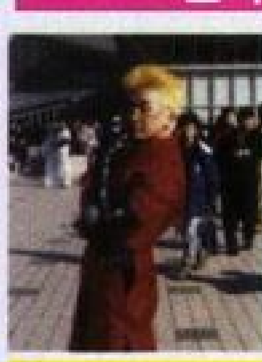
▲ 찍히는 사람의 포즈보다 찍는 사람의 폼이 더 웃긴다

투하트



투하트인 것 같은데…. 누구지? 설마 레미라고 하지는 않겠지!? 여담이지만 지난 코믹월드 때 저것보다 더 짧은 치마를 입은 멀티를 본적이 있다. 물론 지금도 물론 사진을 가지고 있다

트라이건



이 애니메이션을 아직도 모르는 사람은… 이번호 열혈 애니넷을 참조!

뱀파이어 세이버



언제나 인기 있는 캡콤의 캐릭터들. 그리고 영원한 인기 캐릭터 모리건. 하지만 나는 사쿠라와 히나타가 더 좋아!

Pia 캐롯에 잘오셨습니다 2

이 게임을 모르는 사람은 있어도 싫어하는 사람은 없다는 칵테일 소프트의 대표적인 소프트 「피아 캐롯 2」의 히로인 히노모리 아즈사. 웨이트레스복이 너무도 잘 어울린다.





▲ 이 사람의 사진을 찍기 위해 벌떼처럼 몰려든 한가한 카메라맨들을 보라



▲ 이런 포즈까지 잡아주다니… 감격! 강철천사 쿠루미의 메이드복에 버금가는 프리미엄을 가지고 있는 피아 캐롯의 웨이트레스복

베스트 코스프레 乳牛전설 DOA

이날 최고의 인기를 모은 DOA의 코스인. 수많은 사람이 이 아줌마를 찍기 위해 줄을 서 기다렸다. 그리고 그 인기에 보답이라도 하듯이 다양한 포즈와 관람객들의 요구에 호응해 주는 서비스 정신도 보여주었다.



▲ 국내에서는 아직까지 DOA2를 제대로 볼 수 없지만 일본에서는 상당한 인기를 얻고 있는 모양이다



▲ 코스인이라면 이 정도의 팬 서비스 정도는 감수해야지…. 원작을 잘 살린 다양한 포즈로 관람객들에게 대 호평을 받았다

게임소개코믹



그림 : 원고마스터 K × murderF




아이야~~
Core Hit Dmg128
Aerial Hit!!
아이 져아~
Rapid Chain Combo
철푸덕
Rapid Chain Combo ...
괘.. 괜찮아요?
더
Fin.
登校 길
타이머 스프링 플로어로 알람을 맞추고
번뜩!
따르르릉
펑
우아아ㅏ~
슈퍼
Rapid Chain Aerial 콤보로 학교로 직행
창마등은 각명관 시리즈의 3번째 작품입니다. 일각에서는 '창마정'이라는 요사스러운 이름으로 불리고 있지만, 실제는 가학성과 전략성이 짙은 트랩 설치 우민 살생 실습 게임입니다. '도키메키'에 의해 피폐해진 防塵 공략가를 정화시킬 정도의 게임성을 보장합니다.

신년 토크집

新 플스 時代

날씨가 쌀쌀합니다. 거리에선 씽씽이 신년분위기를 풍기고 있습니다. 그러나 편집부는 따뜻합니다. 원고들이 바람에 날리고 있습니다. 참아야하는 건가요? 인내심은 향상됩니다. 이러다가 게임파와 편집인들은 모두 가 되어 이도류를 구사할 수 있게 될 겁니다. 그런데 왜 사악한 원고 대마왕 마스터 K 캅스는 원고를 쓰다말고 뒤에서 의자를 내리누르는 것일까요? 모를 일입니다. 계속 그러면 원고료는 나가지 않습니다. 그래도 누르고 있습니다. 모를 일입니다. 그러더니 갑자기 집(XX파이 특별부록)을 부쉈습니다. 그는 사실… 괴수였던 거예요. 괴수도감 16896페이지를 보면 원고 대마왕 마스터 K 캅스의 등신대 일러스트가 나옵니다. 갑자기 의자를 흔들며 떼를 쓰는군요. … 잠이나 자야겠습니다. 방해하지마!! 이 괴수 원고 대마왕 마스터 K 캅스!!!!!! … 신년초 편집부에서 일어난 실화입니다.



[redacted]

1. 신사임당님 안녕하신가요? 저번 달에는 독감에 걸려 엽서를 보내지 못했군요. 한번도 안 빼먹고 보내려 했는데… 파워점수제가 사라졌으니 안 보내도 되겠지만(^-^) 그건 너무 치사한 것 같아서… 이번 달은 정말이지 게임센터 갤러리들이 싫어질 것 같아요(물론 리듬액션~!). (DDR로 X를 먹고나서 화가나 집에서 열나게 뛰며 연습했는데…. MANIAC AM-3P까지 클리어했는데… 뭐? 이제 DrumMania한다구? 치잇-! 무정하군…)…이상 「나불거림」이었습니다. 빨리 국내에도 2nd, 3rd Mix가 나와줬으면… 에잇-! MB? 뉴스에까지 나온 DDR이 이렇게 쉽게 무너질 수는 없는 겁니다! 그렇죠? 그렇다고 말해줘요-! …DDR이나 계속할랍니다….

2. 신사임당님 안녕하세요? 이번 달에는 편지를 두 통이나 보내게 되었군요. 한 통은 사연 한 통은 연하장…! 좀 더 좋은 카드를 마련해보려 했지만 재정문제 때문에 어쩔 수 없었어요. 그래도 정성을 봐서… 신사임당님과 만난 지 얼마되지도 않았는데 벌써 크리스마스네요. 정말 게임파워 기자, 필자 분들은 크리스마스 때 마감 때문에 제대로 쉬시지도 못하겠군요(아닌가!?). 맞든 아니든 간에 크리스마스 즐겁게 보내시구요. 한달 후에 다시 뵙겠습니다. 안녕히 계세요. Merry Christmas And Happy New Year~~!



먼저 편지 한 통과 카드 한 통의 2히트 콤보로 紳士임당을 감동시킨 정·명·훈! 군. 본인이 감동받은 이유는 올해 최초의 크리스마스 카드였기 때문이오. 언제나 말장난이나 하는 紳士임당이라고 생각했겠지만 이번에는 다르오. 정명훈군. 내년에는 그대 앞에 버티고 있는 거대한 무지개색 바위를!! 그것을 깨부술 힘을 얻든지!! 피해갈 지혜를 얻든지!! 아니면 관광자원으로 활용하는 상술이 생겨나길 빌겠소. 그리고 드럼매냐… 아직 DDR과 펌프를 누르지 못하지만 이 명작을 욕되게 하지 마시오. 지금 손가락에 물집이 터져 아파죽겠소. 새해 복 많이 받으시고 계속해서 紳士임당의 모습이 멋지게 그려진 편지 보내주시길 바라오이다. 참, 카드 안에 이상야릇한 빈집털이 스토커로 등장하는 紳士임당. 본인은 빈집따위 털지않소. 남자라면 벌집을!!!

PS. 그리고 혹시, 알고 보면 무시무시한 '메리크리스마스'라는 말의 유래를 아시오? 성서야사를 살펴보면…

어린 예수(사건 당시 17세)를 너무나 사모했던 메리(사건 당시 14세)라는 이름을 가진 소녀. 그 소녀는 배 둘레 햄의 어떤 농가에 살고 있었다. 애처롭게도 소녀는 계속 속을 끓이며 활활 타오르다가 예수의 17번째 생일에 그 사건을 일으켜버리고 만다. 후세사람들이 메리 크리스마스라고 부르는 그 사건을!! 그날 메리는 용기를 내어 예수에게 고백을 한다. 아이 러브 유! 아이 니드 유!! ……………… 그러나 예수는 영어에 약했다.

…다음 사연에 계속됩니다.

[redacted]

울프님의 빈자리를 신사임당님께서 메꾸셨군요. 반갑습니다. 수능을 치고나서(난 고3) 너무 많이 놀았는지 다시 공부가 하고 싶어질 정도입니다. 요새 전 학교 앞의 게임가게에서 많은 시간을 보냅니다. 그 가게의 주인형과 약간 친하거든요. 거기서 새로나온 게임들을 모니터(?)해 주곤 하죠. 솔직히 말하면 그냥 공짜로 즐깁니다. 하고 싶었는데 돈이 없어 사지 못했던 게임들도 많이 해 봤습니다. 그러면서 '드릴 킬' 같은 아~주 재미가 넘치는 초 슈퍼 울트라 엽기 게임도 발견했습죠 케케. 항상 그 형에게 고마울 따름입니다. 약간 게으르고 생각이 없는 것 같지만 참 좋은 분입니다. D. D. R도 댑따 잘하구요. 흠. 뭔가 알맹이가 없는 글이군요. 창마등이 나오길 눈빠지게 기다리며 하루하루를 보내는 병술이었습니다. 미하일 슈마하~. 아참 그 형께서 게임관련 홈페이지를 만드셨답니다. 많이들 와주세요. 방명록 꼭 남기시길….

주소: http://home.hammir.com/~blooms PS. 알아보기 힘듭니까? 제 글이.



안병술 군이 알려준 주인장님의 홈페이지는 잘 다녀왔습니다. 꽤 깔끔하고 여러 가지로 신경을 쓰셨다는 것이 눈에 보였죠. 게다가 병술군의 평소 언행을 느낄 수 있는 글들도 볼 수 있어 즐거웠고, 병술군은 아주 운이 좋아요. 게이머에게 있어 오락실 주인 아저씨와 겜샵 주인 아저씨와의 친목관계는 서로 먹고 먹히는 共食관계라고도 할 수 있죠. 갑자기 아무 상관도 없이 예전 신사임당이 교복을 벗지 않았을 때 삼×오락실의 총수, 카르노브 아저씨가 생각나는군요. 친구인 류모씨 형제와 그의 조카들, 김모씨 형제와 함께 킹오빠를 하고 있으면 어느새 타쿠마와 기타 등등으로 난입하여 호황권과 앉아 강손만을 얍삽하게 쓰시던 그 아저씨가… (물론 세상은 얍삽이만으로 성공할 수 없습니다). 세월이 흘러 군대에서 휴가를 나와 그 오락실에 들러보니 기계의 절반은 빠찡코 기계로 변해있고, 열심히 구슬을 튕기시는 카르노브 아저씨의 뒷모습을 볼 수 있었습니다. 말을 걸어보아도 예전처럼 게임에 대한 열정은 느껴지지 않았습니다. 파이터의 인생은 허무합니다. 화르르 타올랐다가 어느새 식어버리는 사람들이 일반적이죠. 예전 아랑, 사쇼, 스파, 월드히로, 버파, 호혈사, 용호권, 슬칼, 킹오빠, 파이토리 등등 본인를 불태웠던 갖가지 대전게임들이 주마등처럼 떠오르는군요. 그 동안 나와 싸웠던 수많은 사람들은 지금쯤 어디서 무엇을 하고 있을까? 혹시 또 모르오. 지금 이 글을 읽고있는 그대가 예전 본인과 대전을 펼친 누군가일지도!!!! 엉뚱한 답변을 한 이유는 병술군의 글이 너무 알아보기 쉬웠기 때문이오!!! 새해 복 많이 받으시고 반성하시오.

안녕하세요? 신사임당님. 저는 신 플스시대에 처음 사연을 보내는 최규훈이라고 합니다. 앞으로는 잘 부탁드립니다. 그럼, 본론으로 들어가서… 저는 얼마 전에 Beat mania를 너무 좋아해서 비트매니아 전용 컨트롤러를 구입했답니다(45,000원이나 주고… 엄청 비싸더군요). 근데 그걸 본 친구들 왈, 너 그거 왜 샀냐는 놈부터 시작해서 비트매니아 인기 끝났다는 놈도 있고 그거 하느니 차라리 EZ2DJ를 하겠다는 놈도 있습니다. 친구들이 자꾸 저러니 저도 괜히 샀다는 생각이 들더군요. 혹시 비트매니아를 좀더 재미있게 하는 방법이 있을까요? 혹시 있다면 알려주세요. 처음 보내는 사연이라 좀 어색하고 내용도 좀 이상한 것 같군요. 하지만 앞으로 계속 사연 보내겠습니다. 그럼 이만~.



게임하는데 유행을 타지 맙시다. 남에게 보여주려고 게임하는 것은 아니지 않습니까(음, 보여주려고 할 지도…)? 비트 매니아 200% 즐기기!!! 그 첫 번째, 허로 스크래치, 왼쪽 발가락으로(사실 다른 것으로 하고 싶었지만 온 가족이 보는 게임파와이므로…) 건반 연주, 감촉이 끝내줍니다. 그 두 번째, 턴테이블을 화이트로 6등분 한 다음 중간에 원을 그리고 벽에 붙입니다. 그 후 친구들과 즐겁게 다트게임을 합니다. 그 세 번째, 두 번째의 작업을 끝낸 턴테이블을 바닥에 놓습니다. 그후 뺑뺑이를 하며 놉니다…. 아, 이런 거 말고요? 지금까지 나온 게임파와를 하나하나 잘 '파·핫·줄' 해보시면 비기들이 공개되어 있답니다. 그것을 찾아내는 것은 게임파와 200% 즐기기!!! 그럼 즐팅하시길…. 오로로따따치!! 새해에는 숨겨진 복을 많이 찾아내세요.

성서야사를 살펴보면… Vol. 2

메리는 당황해졌다. 예수를 너무 과소평가했던 것일까? 그녀는 더욱 난이도가 높은 아불라까따부라따따뚜루겐어를 구사해 보았다. 사랑해~뇨♡…. 그 언어를 쉽사리 이해한 예수는 그 고백을 수줍은 듯 받아들였고 그들은 신나게 공놀이를 즐겼다고 한다. 그렇게 뜨거운 시간을 보내던 두 소년·녀. 순간 뇌리에 스치는 것이 있었다. 아, 오늘은 둥근 것을 만지면 안되는 둥근거만짐클라日(紳士임당 柱 : 당시 배 둘레 햄에는 둥근 것이 길한 형태라 여겨지고 있었다. 그래서 항시 두 번째 화요일과 네 번째 화요일은 둥근 것을 안식시켜 주었다. 그리고 그것을 어길 경우 농구공 마냥 둥글둥글해 지는 저주에 걸린다고 우민들은 생각했다. 이후 이유는 모르지만 대중 목욕탕 시스템으로 그대로 계승된다)이었어!!! …라는 사실이.
…역시 다음 사연에 계속됩니다.

안녕하십까 형님. 신사임당 형님은 건강하신지요 형님. 저희집 전화번호는 2에 형님 4에 형님… ^.^; 이번 달에도 역시 신 플스시대에 얼굴을 내밀었네요. 이번에는 왜 그렇게 늦게나온 겁니까? 혹시 Y2K 문제라도 일어난 겁니까? 원래는 하루 일찍(29일) 나오는데 이번에는 하루 늦게(1일) 나왔네요. 서점을 20번 정도 갔습니다. 겜파워가 절 괴롭히네요. 저번달에도 그렇고…. 요즘에는 파워독자가 늘어 났네요. 저 혼자서 시작해서 두모 군, 기묘한 군. 얼마 후에는 어설트 건담까지 등장한다고 하네요. 이번 달에는 바빠서 못 보낸다고… 좀더 기력을 채워서 신사임당님께 빛의 날개를 펴며 나타난다고 기대해 달래요(그때 맞은 후유증으로…) 킹오파 잘하신다구요…. 저랑 한 번 붙어 보실래요? 다시 한번 찾아가겠습니다. 당산철교도 개통되었고 이제 방학이니까 빨리 갈께요(7시 전에). 안녕히 계세요.



▲ 켄신파의 협박난무.
다음에는 제발 키오루의 협박을

사연과 그림이 절대로 일치하지 않고 있소. 성훈군은 대체 무슨 음모를 꾸미는 거요? 그리고 뒤이어 나오는 '저랑 한 번 붙어 보실래요?'라는 도전적 언행은? 헛. 본인의 취미는 음모를 꾸미는 거지 음모를 당하는 것이 아니라오. 오른팔인 김성훈군은 본인을 암살하고 新 플스時代를 도발 NO. 1의 아지트로 삼으려는 생각? ……수수께끼는 모두 풀렸다!! 범인은 이 사연 안에 있소. …………어설픈 건담, 바로 당신이야!!!! 어설픈 이유따위 묻지 마시오. 만수무강에 지장이 있소. 그리고 지장은 손가락으로 찍어야 한다는 사실을 도대체 알고나 있는 거요? 새해 복 많이 받고 음모도 많이 꾸미시오. 그리고… 빨리 오시오.

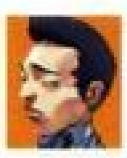


성서야사를 살펴보면 Vol. 최종화

일순간 경직된 두 소년·녀는 너무나 당혹스러운 나머지 공을 떨어뜨리고 마는데. 갑자기 예수가 두 주먹 불끈 쥐며 무언가를 결심한 듯이 외쳤다. 남자라면 농구공 몸매!!! 예수는 위풍도 당당하게 굴러가는 공을 냅름 주워 메리가 있는 곳으로 돌아왔다. 이상하게도 예수의 몸에는 아무런 변화가 없었고 오히려 짜릿한 기분에 휩싸이고 있었다. 그러나 이게 웬일인가? 메리는 어디에도 보이지 않았다. 바로 이것이 저주였단 말인가. 좌절을 하고 마는 예수. 하지만 옆에 세워진 5톤 트럭 밑에서 구렁이가 담 넘어가듯 슬금슬금 기어나오며 말을 꺼내는 것은 바로 메리가 아닌가?
사건 당시 14세 귀엽고도 애틋한 메리 소녀 : 기쁘다. 공 주워오셨네.
사건 당시 17세 잘나고도 화끈한 예수 소년 : 메리!! 그리 숨었으?
본 야사는 픽션으로 이야기에 등장하는 인물, 단체명과는 일체 관련이 적습니다.
………………다음 달 新 플스時代에서는 신사임당의 모습을 볼 수 없을지도 모릅니다.

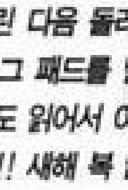
안녕하세요? 사임당 아저씨(느낌이 좀…). 전 이제 고3이 되는 외로운 소년이랍니다. 정확히 10월 2일 토요일 2시에 구입한 플스를 요즘 친구들이 너무 자주 빌려간답니다. 마음이 약해서 싫다는 소리도 못하구…. 저번에는 고장까지 내서 제 피 같은 돈 15,000원이… (덕분에(?) 소프트 구입에 무리가…) 친구들에게 CD를 빌려가며 전전긍긍(?) 생활해가던 저에게 어느 날 한 가지 희소식이 들려 왔습니다. 그것은 바로… 후~. 쓰지 않기로 하죠. 어차피 이것도 빈대니까… (슬픈 소년의 비애) 어쨌든 처음쓰는 사연이니 글이 이상하더라도 이해해주시고 요즘 TV(드라마)를 보니 암이 상당히 유행인 것 같던데 암조심하십시오. 그럼 이만.

PS. 글씨가 암호같아서 죄송…. 그리고 시시오 마코토를 이용해서 구구리님을(♡) 만나 뵙고 싶군요…(어떻게?)
PS2. 제 이름은 이동원이랍니다….



본인의 친구인 류모씨와 같은 곳에 살고 있다니 호감이 가는군요. 하지만 그뿐. 게임인생을 살아가려면 비정해져야 합니다. 절대 대여해 주는 건 금지!! 빌린 CD는 끝까지 버티다가 친구가 돌려달라고 10번 정도 사정하면 지저분한 CD 케이스와 바꿔서, 아니면 매뉴얼을 빼돌린 다음 돌려준다. 게임기를 빌리면 최대한 장시간 가동시킨 후 자신의 망가진 렌즈와 살짝 바꿔치기 한 다음 배짼다. 아날로그 패드를 빌리면 고장났다고 하고 자신의 일반 패드로 돌려준다. 게임파와를 빌린 후 화장실에 빠트렸다고 한 뒤 100번 정도 읽어서 이미 너덜너덜해진 드X곤볼 단행본을 대신 준다… 는 아니라 사보도록 해요!! 다리 아프게 서점에서 서서 읽지 말고!! 새해 복 많이 받고 암을 물리치길 바랍니다.
PS. 시시오를 어떻게 이용하면 구구리를 볼 수 있습니까? 그 방법 좀 가르쳐 주슈.

신사임당님 안녕하세요. 전 대전의 악필 게임광 박준영입니다. 오늘 학교 등교길에 대하여 말하겠습니다. 오늘도 여느 때와 같이 8시 35분에 집을 나섰습니다. 어머니께서 실드(그래봤자 목도리)를 챙기라고 했지만 그냥 간다고 하고 체크포인트(학교)로 출발했습니다. 문 앞에 나서기 전 주먹을 불끈쥐고(주머니에 손 넣는 것을 싫어합니다) 문 앞을 나섰습니다. 문을 나서자마자 하늘에서 무수한 폴리곤 미사일(흰눈)이 공격해 왔습니다. 이리저리 열심히 피해서 겨우 14327 히트 당하고 체크포인트 입구(교문)에 도착했을 때 꼭 쥔 주먹이 힘없이 벌어졌습니다. 주먹이 벌어지면서 모아졌던 게이지가 열로 전환되면서 주변에 있던 열감지 센서가 부착된 지뢰가 터지면서 손바닥에는 지뢰의 공격(찬바람)이 시작되었습니다. 잔인한 지뢰의 공격을 당하고 다시 주먹을 꼭 쥐어 게이지를 축적하며 체크포인트를 향한 마지막 길목을 서서히 걸어갈 때 매복해있던 적(학생주임)이 저를 표적으로 위험 싸이렌(호루라기)을 울리며 손가락질을 했습니다. 전 더 심한 공격을 당할까봐 체크포인트(교실)까지 뛰어 결국 총 18343히트 당하고 무사히 체크포인트에 도착하였습니다. 전 아직 레벨이 낮아서 8시 35분에 출발하였지만 고레벨 클래스(지각생)를 위해 제가 올 때와는 확연히 레벨이 다른 고레벨의 무수한 공격이 퍼부어지고 있습니다. 하지만 그 공격도 고레벨 클래스가 도착하자 사그러들어서 지금은 저레벨의 공격을 하고 있습니다. …라고 쓰는 동안 다시 고레벨의 공격을 퍼붓고 있어요. 전 집에 어떻게 가나요… 아앙~.
대전에서 자칭 매니아 박준영 군이



그럴 땐 말이오, 잘·가셔야 하외다. 세상이 그렇게 보인다면 이제 준영군은 인간다운 생을 포기하시오. 빨리 게임파와로 와요. 어서!!!!
빠알~~리이!!!!!!!

처음뵙겠소. 소인은 그대의 언행에 감동받아 글을 띄우는 성은 윤이요, 이름은 성복이라고 하는 19세의 건장한 청년이오. 국적은 대한민국, 사는 곳은 대구. 게임과 만화, 소설, 영화를 좋아한다오. 그 중에서 게임을 가장 좋아하지. 아, 스포츠도 좋아한다네. 축구 중계를 하면 거의 반 미치네. 올해는 신분이 고3인지라 한 번도 축구장엘 가지 못했지만 작년엔 친구놈들과 프로축구보러 포항에도 참 자주 갔었지. 음… 드디어 소인의 고 3생활이 끝났소. 그래서 요즘은 그 동안 쌓인 스트레스를 DDR로 풀고있소(yeah~OK! DANCE! HERE WE GO!). 헉! 안돼. 이런 모습을… 흠. 흠. 화제를 바꿔서…. 11월초 쯤에 아침 TV에서 신기한 것을 봤소. 세계뉴스인가… 어쨌든 일본뉴스에서 스퀘어 소프트를 취재한 것을 보았소. 패러사이트 이브 2의 개발이 한창이더군. 서양인들이 블루플스로 개발하고 있던데…. 브, 블래이었나?… 동영상도 봤는데 한 마디로 끝내주더군. 굉장히 기대되지 아니하지 않는 작품이오. 소인에겐 굉장히 색다른 경험이었소. 그건 그렇고 그대는 정말 굉장한 인물같소. 개인적으론 가지 다음가는 프로페셔널같은데… 근데 그대는 서국의 게임을 싫어한다고 하던데, 정말 통탄을 금할 수 없이 안타깝소. 그대에게 한마디해도 되겠소? 음. 좋소. 그럼 한마디하지. 게임은 크게 나눠 두 가지 종류가 있지. 정적인 게임, 동적인 게임. 보아하니 그대는 전자의 게임을 선호하는 것 같은데… 사람이 밥만으로 살 수 없듯이 게임도 어느 한 종류의 게임만으론 회욕을 만족시킬 수 없는 법. 동적인 게임은 서쪽에서 찾고 정적인 게임은 동쪽에서 찾아 즐겨보시오. 그대의 회욕을 충분히 채워주는 것은 물론 더불어 그대의 안목까지 높여줄 것이오. 가끔씩 그 반대로 즐겨보는 것도 괜찮겠지. 각설하고, 서국의 게임도 한 번 편견을 갖지 말고 즐겨보시오. PS의 또 다른 세계를 만날 수 있을 것이오. 그럼 또 화제를 바꿔서… PS2. 참, 할말이 없소. 성능은 그렇다치고 소니의 생각. TV옆에 PS2라니… 허허허. 녀석들 참… 어쨌든 본인도 PS2는 당연히 구입예정이오. 하지만 일단 한국판 드림캐스트를 먼저 구입한 후에 구입할 생각이오. 왜냐?… 드림캐스트도 PS2못지않게 재밌기 때문이지. 그건 그렇고 PS2는 복사가 불가능하니 이 얼마나 다행이오?… 이제야 한국의 게임시장도 좀 피겠구만. 드림캐스트도 복사가 불가능하면 좋으련만…. 음…쓰다보니 벌써 끝맺을 시간이군. 마지막으로 본인의 게임성향을 말해드리지. 본인은 정적인 게임도 좋아하지만 동적인 게임을 훨씬 더 좋아한다네. 가장 좋아하는 장르는 격투액션과 스포츠이고 가장 싫어하는 장르는 연애시뮬이라네(언젠가… 실사의 캐릭터들이 등장하고 게임기의 성능이 엄청나져서 사람의 생각 정도로 인공지능이 발달한다면 좋아할지도 모르지) 또한 SD는 굉장히 싫어하고(알맞은 곳에 쓰이면 좋아하지. 예를 들어 「사가 프론티어 2」같은 경우 말일세. 하지만 야구나 축구같은 스포츠에 SD를 쓰는 건 절대로 용서 못하네) 게임이라는 특성을 내세운 황당무계한 게임보다는 현실을 시뮬레이팅해서 대리만족을 얻을 수 있는 게임을 좋아하지. 예를 들어 그랜트리스모 같은 경우말일세. 본인은 게임은 현실에서는 불가능한 것을 가능하게 하는 최상의 가상 체험수단이라고 생각한다네. 하지만 전자의 게임을 좋아할 때도 있지. 끝으로 본인이 좋아하는 게임 BEST 5를 소개하지. 1. 악마성드라큘라 시리즈. 2. 그랜트리스모 시리즈. 3. 위닝일레븐 시리즈. 4. EZ2DJ. 5. 메탈기어 시리즈. 그럼 오늘은 이만 쓰도록 하지. 악필이라서 미안하군. 동봉한 스티커 사진에서 왼쪽이 본인이라네. 그럼 종종 편지 보내도록 하지.



앗따 길다. 고생 좀 하셨겠소. 그대도 손모 군처럼 '붓가는대로마구써서날려보자'의 취향이 있으신 것 같네요. 자연스럽지 못하게 반말로 넘어가는 초능력에 紳士임당은 감탄을 했다오. 나는 서국의 게임을 싫어한다기 보담(그 특유의 칙칙한 분위기가 솔직히 좋지는 않소) 영어로 모든 것이 통하기 때문에 피해다니고 있는 것 뿐. 나는 영어에 서툴러서. 너무나 긴 사연… 본인마저 글을 길게 쓴다면 지면이 없어져요. 지면이, 그냥… 새해에는 긴 사연만큼 복이나 기일게 받으시죠…. 이렇게만 하면 너무 섭섭할 테니 본인이 '좋아하는'이 아니라 '자주하는'게임 베스트 파이브를 소개해 보겠소.

1. 드럼매니아 : 이 게임이 나오지 않았다면 나는 플스2를 예약했을 것이다. 防塵과 소년 X, 떠돌이도 중독에서 헤어나지 못하고 있다.

2. 구원의 인연 : 이 게임 때문에 다음 날 지각을 밥먹듯이 한다. 현재 사미가 보관 중.

3. 기타프릭스 : 기타콘도 없다. 아날로그 패드도 없다. 단지 일반패드를 뒤집어들고 방향키를 열심히 누를 뿐. 그래도 즐겁다.

4. 크로노트리거 : '도라마키라'의 동영상을 보기 위해, 그리고 중세편의 애처로운 음악을 듣기위해 현재 노심초사 중. 단, 그놈의 로딩은 정말…. 편집부에서는 그 누구도 관심을 가져주지 않는 비운의 게임.

5. 버파3 : 현재 편집부에는 버사모의 인간들이 꽤 있다. 드케도 있다. 스틱도 있다. 모니터도 있으며 청소부 아줌마도 있다. 그렇다면… 버파3를 수련함은 당연한 일!!!

신사임당님께, 형님, 지난번에는 정말 죄송했습니다. 전 형님께서 음모를 꾸미고 플스시대를 신 플스시대로 개혁을 한 후 다른 사연코너들을 소멸시킨 후 사연을 몰아받으려는 사악한 존재라고 생각해서 형님의 친구인 울프형에게 사연을 보냈지요. 다들 형님께 사연이 가는 것을 원하시더군요(1월호 '좌절은 없다' 사연 참고). 그래서 이렇게 사과하는 뜻에서 사연을 보냅니다. 전 DDR을 좋아하고 플스유저이며 중학교 2학년입니다. DDR을 처음 해봤을 때 정말 재미있다고 생각했지요. 그리고 DDR 세판째에는 파라노이아를 깼답니다. 1주 후 매니악을 했는데 결국은 울프형님에게 뒤처지고 말았습니다. 저는 피나는 연습으로 현재는 매니악 파라까지 클리어했답니다. 이 말을 울프 형에게 전해주고 싶습니다. 그리고 한가지 참고해 둘 말은, 이전에 주신 DDR족보를 친구가 잃어버려서 매닉파라족보는 한번도 못봤고 AM-3P만 두 번 봤다는 겁니다. 다른 곡들은 이전에 깨기위해 수많은 연습을 했던 걸 기억해보면 처음 건드리지도 못할 때의 쪽먹던 저의 모습이 떠오릅니다(발이 꼬였음). 전 DDRer이기 이전에 플스유저이고 RPG를 사랑합니다. 신사임당 형님은 무슨 기종이 좋고 장르는 어떤 게 좋습니까? 대답해 주세요. 그럼 이만.

PS1. 선서문

1. 저는 한 달에 한 곳에만 사연을 보낼 것을 다짐합니다.
2. 저는 담당자를 존중해 줄 것을 다짐합니다.
3. 저는 사연코너에 뽑힐 것을 다짐합니다.

PS2. 저 DDR 족보하고 TTT 폴 그려진 공략집을 친구들이 다 잃어버려서 그러는데 둘 중 하나만이라도 좀 주시면 안되요? 플리즈 기부미~.

파워에 와서 직접 사연을 주신 김승조군. 그대의 얼굴은 가물가물해도 이 사연만은 우리 곁에 남아있어요. 전 알고 보면 그렇게 나쁜 놈은 아닙니다. 단지 그렇게 좋은 놈일 뿐이죠. DDR은 트릭까지만 하고 그만 두었습니다. 퍼포없이 발기만 하는 것은 조금 시시하고 퍼포를 하려니 귀찮아서… 라고는 하지만 사실 몸이 따라주지 않고…. 후, 그대가 DDRer였었다니 한 번 구경할 걸 그랬군요. 언제 날잡아서 한판 하러 가죠. DDRer이기 전에 플스유저!!! 그렇습니다. 여기는 플스게이머들 사연의 장이었던 것입니다. 저는 N64와 플스 밖에 없습니다. 둘다 형님이 구입한 것을 절도해서 제가 쓰고 있는 거죠. 따라서 형님은 다시 플스를 사고 한 달만에 재차 되팔더군요. 그 후 드캐를 샀답니다. 연세요? 내일 모레 서른이 되실 양반이에요. 대단해요. …장가나 갈 것이지. …이런 말을 해 버렸으니 집으로 갈 수가 없게 되었어요. 슬프게도. 이거 엉뚱한 얘기로 넘어가 버렸네요. …예, 그래서요?··············· 새해 복······ 마···, 아·····, 니··············· 치직·····, 치직····································· 툭

PS1. 훌륭합니다. 국내 선서인 계의 샛별이 될 수 있어요.

PS2. 과월호 문의는 3142-6841. 제걸 드리고 싶지만 이미 우리 형님에게 줘버렸기 땜에….

그 외 사연을 보내주신 분들에게도 뜨거운 눈물을…. ※ 사연은 가급적 15일 이전에 보내주세요.

승리를 위해서는 적절한 '짠손'이!



[이현수 기자]

그렇게 손꼽아 기다렸다. 12월 29일을…. 그날을 전환점으로 DC는 폭발적인 각광을 받게 된다. 예전 PS가 모 타이틀의 힘으로 엄청난 판매고를 기록했듯이, 이 한개의 타이틀이 DC를 부흥시킬 것이다. 많은 사람들이 그렇게 생각했다. 「센무」라는 타이틀의 힘을….

그러나 막상 드러난 센무는 훌륭한 게임이기는 했지만 예상만큼 거대한 흡인력을 가진 게임은 아닌 듯한 느낌이다. 물론 게임점에 들러 센무를 구입하는 사람은 적지 않다. 그러나 센무와 DC를 동시에 가지고 게임점을 떠나는 이들이 예상보다 많지 않다. 다시 말해 센무를 플레이하기 위해 새로 DC를 구입하는 이들은 그렇게 많지 않다는 것.

센무만 나오면 뭔가가 될 듯했다. 발매연기가 그렇게 언짢았다. 그러나 센무가 발매되고 그 거대했던 거품이 빠지면서 우리는 다시 생각해 볼 수 있게 된다. 어렴풋이 알게 되었다. 몇 년 전과는 상황이 변했다고…. 이제 게임기의 흥망성쇠를 쥐고 있는 것은 거대한 즐거움을 주는 '빅타이틀'이 아니라 자잘한 재미를 줄 수 있는 '다양한 타이틀'이라는 것을…. 스윙만 노리다가 짠손에 쓰러지는 일이 없기를 간절히 바란다.



■ 제작사	세가
■ 장르	스포츠
■ 발매일	12월 23일(발매중)
■ 발매가	5,800엔

만들었다면… 혹은 아무 것도 없더라도

프로야구팀으로 놀자!



열심히 만들었다. 의미도 모를 일본어를 눈으로 짓이겨가며, 괴로워 신음하며 리그의 우승을 꿈꿔왔다. 훌륭한 팀을 만들기 위해…. 그래 그래. 열심히 일했으니 이제 놀아야 한다.

마치 그것은 나그네가 언덕길을 달리다가 우물물을 길어먹는 것과 같아서 축축하다. …이젠 놀자는 얘기다. 이미 모두들 가지고 있나?

드디어 발매된 「프로야구팀으로 놀자」. '전작'이라고 하기엔 어폐가 좀 있지만, 먼저 발매된 '프로야구팀을 만들자'는 말하자면 '돈의 야구'를 추구한 게임이었다. 투자하지 않으면 약해지고 뭔가를 사지 않으면 패배하고…. 물론 실제 야구에서도 '돈'이란 상당히 큰 비중을 차지한다. 그러나 야구를 비롯한 모든 스포츠는 돈만으로 해결되지 않는다. 바로 여기에 '혼'으로(때로는 비겁함으로) 승부할 수 있는 진짜 야구가 등장한다. 그것도 드림캐스트에!



▲ 자, 드디어 왔습니다



▶ 「야구팀을 만들자」의 데이터를 가져다 쓸 수 있다. 드디어 자신의 복제 캐릭터를 마음껏 쓸 수 있는 것인가?

타격과 투구

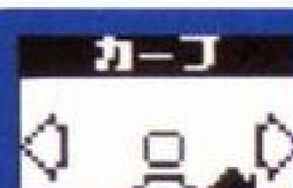
타격시의 카메라 앵글은 요즘 들어 가장 일반적으로 채택되고 있는 '타석 뒤'이다. 실황 시리즈나 기타 여러 야구 게임에서 이미 익숙한 방식이기 때문에 큰 위화감 없이 게임에 들어설 수 있을 것이다. 그러나 카메라 앵글이 비슷하다고 할지라도 이 게임에는 몇가지 특징적인 부분이 눈에 띈다. 우선 타격부터 살펴보도록 하자.



▲ 타이밍에 맞춰 트리거를 놓자

종래의 야구 게임이 타격시 버튼을 '눌러서' 타격을 하는 것과는 반대로 '버튼을 떼는' 동작을 통해 방망이를 휘두르게 된다. 즉 R트리거 버튼을 당기는 동작이 힘을 모으는 동작에 해당하고, 그 트리거 버튼을 놓으면 스윙을 하게 된다는 얘기이다.

또한 투구시에도 색다른 점이 눈에 띈다. 수비측이 투구 코스를 선택할 때 될 수 있으면 타자 쪽에 눈치를 못 채게 하는 것이 유리하다는 것은 누구나 다 아는 사실이다. 완벽히 투구내용을 감추기 위해 DC는 플레이어에게 또하나의 모니터를 제공한다. 그것은 바로 비주얼 메모리. 수비측은 비주얼 메모리에 나오는 간이 창에서 자신이 던질 공의 코스를 결정할 수 있다. 상대편에게는 전혀 들키지 않고 볼 배합을 할 수 있다(따라서 비주얼 메모리가 2개나 필요하다).



▲ 비주얼 메모리를 통해 구종을 선택하자



▲ 그리고 코스를 선택하면…. 어떤 공을 어디로 던졌는지 상대가 알 턱이 없다

수비 모습도 보여주고 싶었다

공격시의 화면은 실황 시리즈와 닮았지만 수비 화면은 전혀 다르다. 수비시에는 수비수의 시점으로 카메라가 전환된다. 공을 잡기 어려울 것 같으면서도 공이 날아오는 방향으로 화살표가 표시되는 기능이 있기 때문에 의외로 쉽게 수비에 임할 수 있다. 수비측의 시점에서 수비를 하는 SD 야구 게임은 이것이 최초!(별 의미는 없지만)



▲ 화살표를 따라 열심히 달려야 수비가 된다



▶ 수비 하나만 보더라도 다른 야구 게임보다 박진감이…!

트레이드를 비롯한 팀 운영도…

프로야구팀을 만들자에서 경기를 관람할 수 있었듯이, 이 게임에서도 선수의 트레이드 등을 통해 '팀 운영'의 묘미를 즐길 수 있다. 자신이 필요한 선수가 있다면 끌어오고 있으나 마나 한 선수가 있다면 가차없이 다른 팀으로 보내버리자.

▶ 얼마전 막을 내린 99년 시즌의 데이터(선수 구성 및 성적)가 완벽하게 수록되어 있는 프로야구 팀으로 놀자





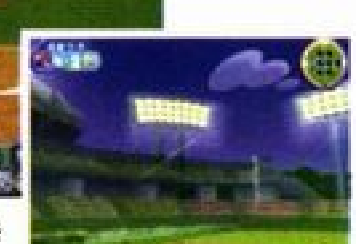
◀ 하지만 그 데이터가 맘에 들지 않는다면 마구마구 뜯어 고쳐 나만의 팀을 만들어 버리자. 물론 오리지널 팀을 만들 수도 있다

플레이어를 넘어서는 인공지능?

이 게임의 가장 얄미운 점이라면 플레이어의 플레이 습성을 학습한다는 점이다. 계속되는 시합의 결과가 하나하나 VM에 기록되고 컴퓨터는 그 데이터를 가지고 플레이어의 습성을 분석하게 되는 것이다. 매일 똑같은 전법으로 CPU를 상대하다가는 언젠가 큰 코 다치게 될지도.

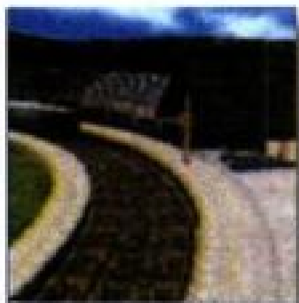


◀ 예를 들어 플레이어의 투구 패턴이 일정하다면



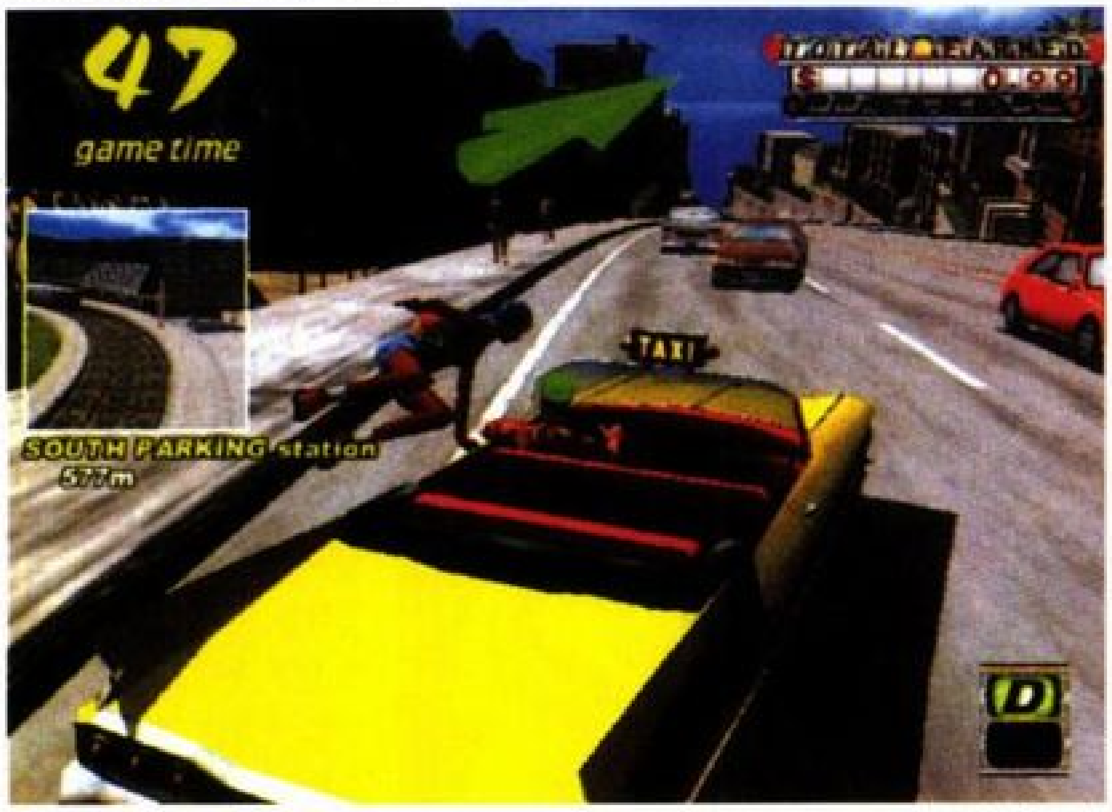
▶ Gone~! 그냥 홈런이다. 컴퓨터는 영악하다

Dreamcast



제작사	세가
장르	드라이빙 액션
발매일	1월 27일
발매가	5,800엔

두근두근 택시놀이



크레이지 택시

미치 영화의 한 장면이 생각나는 세상에서 두 번째로 무서운 택시를 우리는 이제 곧 DC에서 만나게 된다. 아케이드에서 높은 인기, 그리고 박력을 한껏 선사한 수작이 DC로 그 무서움을 보여줄 예정. 서서 즐기는 맛이 가정용에서는 사라질까 걱정인가? ··뭐 그렇다면 서서해도 좋다.

세상에는 두가지 모범 택시가 있다. 기본요금이 결코 저렴하지 않은 모범 택시와 무슨 일이 있어도 시간내에 손님을 내려놓고야 마는 시간엄수 모범 택시. 항공기 파일럿 같은 복장을 한 전자의 모범 택시는 게임 거리가 되지 않는다. 시간을 위해 몸도 마음도 악마에게 팔아버린 펑키한 운전사들이야말로 쾌락과 즐거움을 가져다주는 산타같은 존재인 것이다. 평범하게 지나가는 차는 이제 지겹다고 생각하는 사람들은 크레이지 택시(국내 명칭 : 영등포 월미도간 스피드 묻지마 택시)를 애용하기로 하자. 무섭다고? 걱정말자 그들은 오픈카를 몰면서도 이제껏 한번도 손님을 차밖으로 튕겨낸 적이 없는 정진정명의 모범운전사이다.

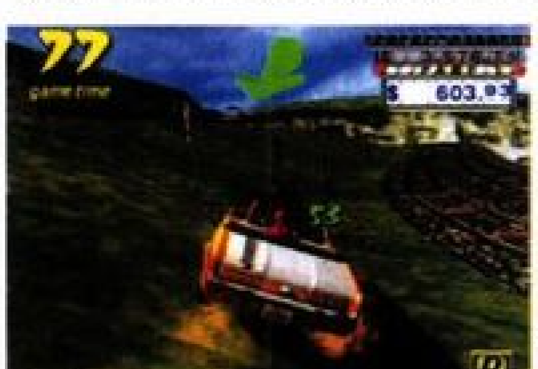


▲ 이것이다! 모! 범! 운! 전!

DC판은 여기가 다르다

■ 오리지널 코스

DC로 나오는 크레이지 택시는 아케이드용과 달리 오리지널 코스가 있다. 더불어 밸런스와 난이도에 미세한 변화를 주어 목적지를 찾아가기가 보다 어려워졌다. 오락실에서 머리 속에 열심히 집어넣은 맵들이지만 다시 한번 그 '암기의 고통'을 되풀이 하지 않으면 안되게 되었다.



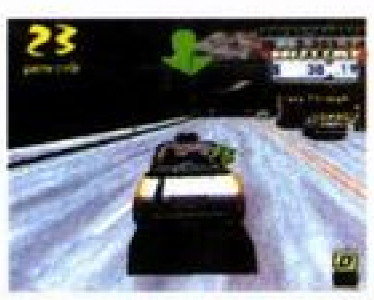
◀ 언제나 오리지널이란 단어는 듣기 좋다



▲ 여긴 어디인고?

미치도록 지도를 외워야 하기 때문에 크레이지 택시라는 이야기가 어디선가 들려오지만 무시해도 좋다.

물론 오리지널 코스에도 숏 컷과 숨겨진 길(지붕, 지하) 등이 있으며, 묘하게도 이런 곳에는 가면 돈 많이 주는 고객이(속칭 따블맨들) 기다리고 있어 많은 보너스를 얻을 수 있으니 시간을 투자해 탐험에 나서는 것도 도움이 될 것이다.



◀ '쉬는날' 팻말을 내걸고 새 길을 찾아보는 것도 좋다



▲ 올라가는 요금으로 삶을 윤택하게···

■ 실존하는 건물들이 가득!

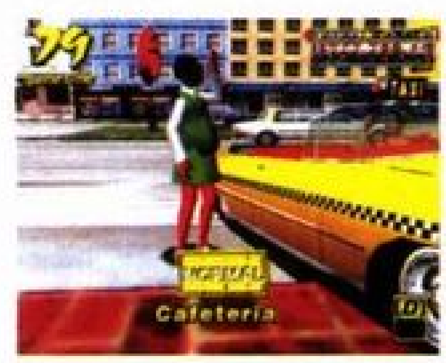
DC판도 역시 아케이드 판과 마찬가지로 실존하는 건물들이 등장한다. KFC(켄터키 프라이드 치킨)의 경우는 실제처럼 북산고 안선생님이 서있으며 타워 레코드도 실물과 똑같은 간판을 하고 있다. 실존하는 건물들이 등장한다는 것만으로 몰입도가 상당히 올라간다. 더불어 지리를 익히는데도 크게 한 몫을 해준다.



◀ 이곳은 강남역이다

룰은?

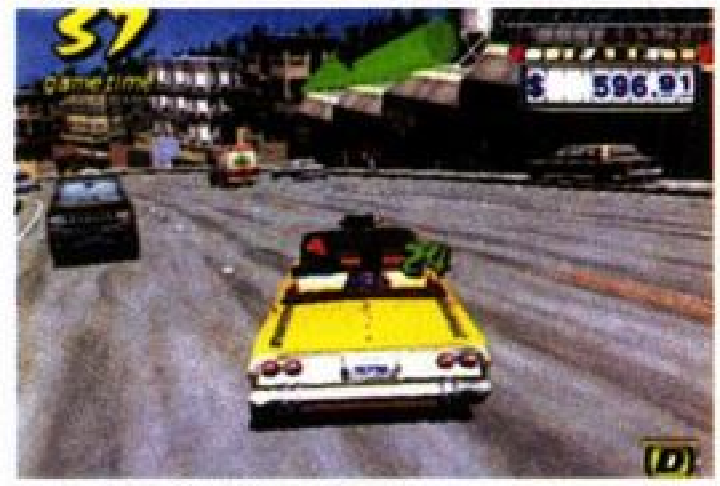
룰은 전에 말한 것처럼 세상에서 두 번째로 간단하다. 사람이 기다리는 곳을 찾아서 태우고 제한 시간내에 고객이 원하는 곳으로 달려가야 한다. 역시 중요한 것은 보다 빠르고 정확하게 손님을 배달(?)해야 된다는 것. 한가지 알아둘 점은 다른 차들을 추월할 때마다 손님들이 팁을 준다는 것. 이것을 잘 활용하면 의외의 고득점이 가능하다. 기본 지리 이외에 숏컷을 전부 암기하는 것도 당연히 시도해야할 작업. 1초라도 빠른 길을 택하는 것이재산증식의 지름길이다. 또 하나! 고속도로 등 스피드를 충분히 낼 수 있는 곳에 올랐다면 역주행을 하는 것은 기본 중의 기본이다. 위에서도 다섯 번이나 말했지만 '기본이 튼튼해야 택시 업계가 바로 선다'.



◀ 임산부도 승객으로 등장

가끔은 날아도 좋다 ▼

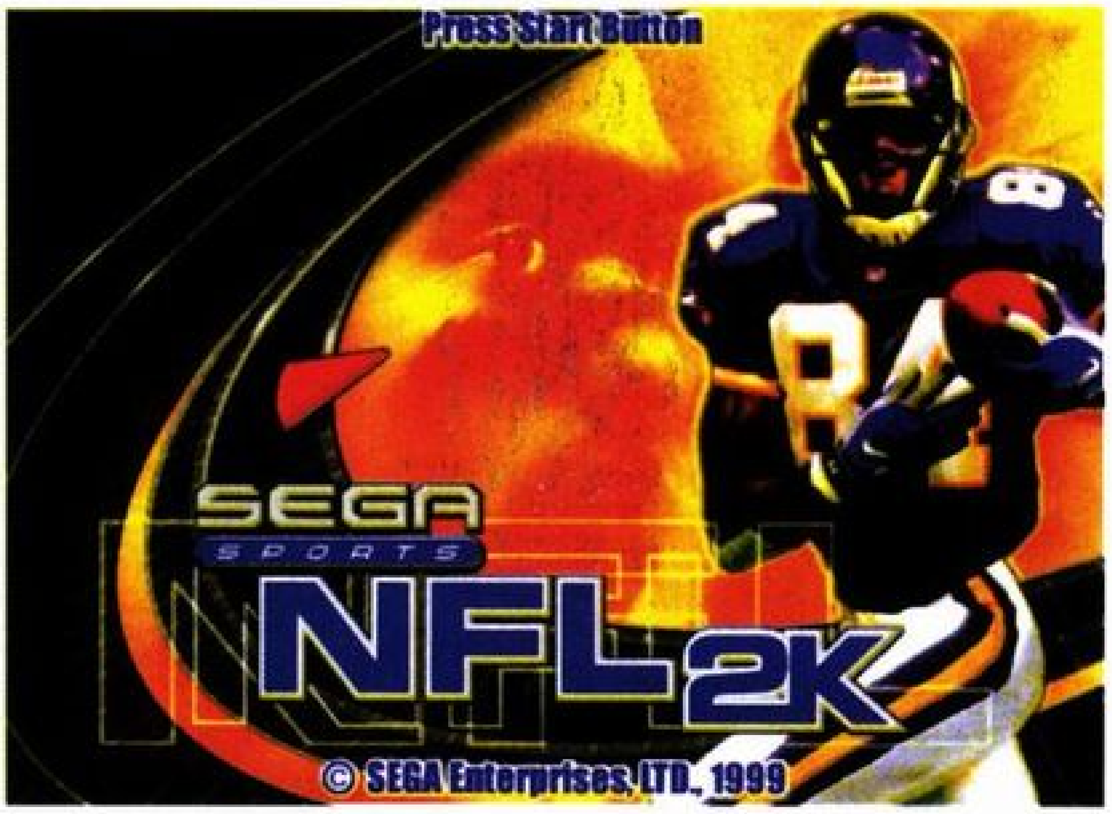




▲ 아···죄송합니다. 제가 영국 출신이라서···



서양게임에도 명작은 있다!



제작사	세가
장르	스포츠
발매일	2000년 1월 20일
발매가	5,800엔

NFL 2K

세가의 밥줄이라고 해도 과언이 아닐 정도인 스포츠 게임. 그 위력은 정말로 '강'하다. 슈퍼볼의 진가를 보여 줄 「NFL 2K」. 더없이 넓은 필드 안에서 펼쳐지는 60프레임의 리얼한 선수들의 움직임, 그 과격한 몸짓을 이제 곧 온몸으로 체험할 수 있게 된다. 평민이라면 절대 실제로 할 수 없을 만한 과격한 게임인 슈퍼볼. 그렇다면 게임으로라도 충족을 해봐야지!!!

미국에서는 DC 본체와 동시발매로 이미 50만장 이상의 판매고를 올렸던 메가히트 게임이 바로 「NFL 2K」. 멋진 그래픽과 리얼한 움직임으로 마치 TV의 실황 중계를 보고 있는 듯한 기분을 만끽하게 해주는 완벽한 작품이라고 할 수 있다. 뿐만아니라 연출에도 심혈을 기울여 선수들의 골 세레모니나 그 밖의 과격한 동작 등도 확실하게 연출한다. 미국을 달군 최고의 게임 「NFL 2K」에 대해 본격적으로 파헤쳐 보도록 하자.



◀ 과격이 매력이다. NFL

그래픽만 봐도…

DC를 사용한 게임인 만큼 그래픽도 깔끔. 눈으로 보는 것만으로도 멋지다라는 말이 저절로 나올 만큼 미려한 그래픽을 보여준다. 더구나 초당 60프레임이라는 리얼타임의 움직임은 이 그래픽을 보다 돋보이게 해주는 중요한 요소. 많은 프레임 수가 만들어내는 부드러운 동작은 스포츠 게임에서 가장 중요한 요소, 즉 현장감과 스피디한 경기진행을 표현하는데 더욱 더 보탬이 될 것이다. 플레이하는 게이머도 재미있고 뒤에서 구경하는 사람도 재미있는 게임. 그런 게임이 이런 게임이다.


◀ 그래픽이 끝내줘요~


▲ TV의 실황중계?


◀ 경기장이 한눈에…

실제 게임을 완벽하게 재현

「NFL 2K」은 완벽함을 추구하기 위해 거의 모든 부분을 실제 NFL 게임과 똑같은 설정으로 만들었다. 어디가 얼마나 똑같은지 살펴보도록 하자.

500종류이상의 포메이션


▲ 요즘은 미국에서 잘나가는 게임이 역수입되는 추세인 듯. 그도 그럴 것이…잘 만들었으니까…

최고라는 평을 받아도 절대 손색이 없을 이 게임은 실제 NFL에서 선수들이 사용하고 있고, 자주 사용되는 모든 종류의 작전 포메이션을 사용할 수 있다. 그 종류도 약 500개 이상이 준비되어 있다고 하니, 정말 마음먹은 대로 작전을 사용할 수 있다는 얘기. 게임의 열쇠는 전부 이 포메이션이 쥐고 있다고 해도 과언이 아니다.

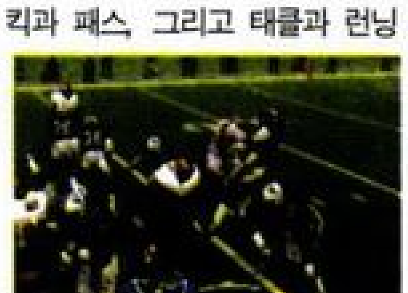
NFL 전(全) 31팀이 총 출동


▲ 선수들의 데이터는 전부 진짜다

NFL의 공식 라이센스를 얻어 99년 리그에 참가했던 31개의 모든 팀이 등장한다. 팀 데이터 뿐만 아니라 각 선수들의 스킬 및 스테이터스들을 실제와 똑같게 만들어 놓았다. 덕분에 실제 NFL 시즌을 재현하는 것이 가능하게 되었다.

선수들의 움직임은 리얼 비디오

NFL을 대표하는 16명의 선수들이 옹기종기 모여 모션캡처를 했단다. 덕분에 NFL 경기에서 볼 수 있는 그 모션들이 충실히 재현된다. 킥과 패스, 그리고 태클과 런닝 등을 1600 모션 이상 캡처하였다니, 이것이야말로 리얼 비디오.


▶ 동작 하나하나까지…

연출은 리얼 오디오


▲ 뭐, 뭐지?

비디오만 리얼이라고 스포츠 게임이 완벽해지는 것은 아니다. 중요한 것은 바로 실황! 수면제 든 커피를 마시고 중계를 하는 듯한 맥빠진 아나운서. 상황 종료후 내뱉는 뒤떨어진 음성 지원은 게임에 임하는 자의 마음 가짐을 한 없는 나락으로 떨어뜨린다. 그러나 이 게임 N2K는 다르다. 마치 TV를 보고 있는 듯한 느낌. 상황에 맞는 적절한 실황중계가 플레이어를 한 없는 기쁨의 도가니로 밀어넣을 것이다.

플레이 모드들

플레이 모드들도 여러 가지가 준비되어 있다. 덕분에 잘하면 3년은 놀 수 있다.

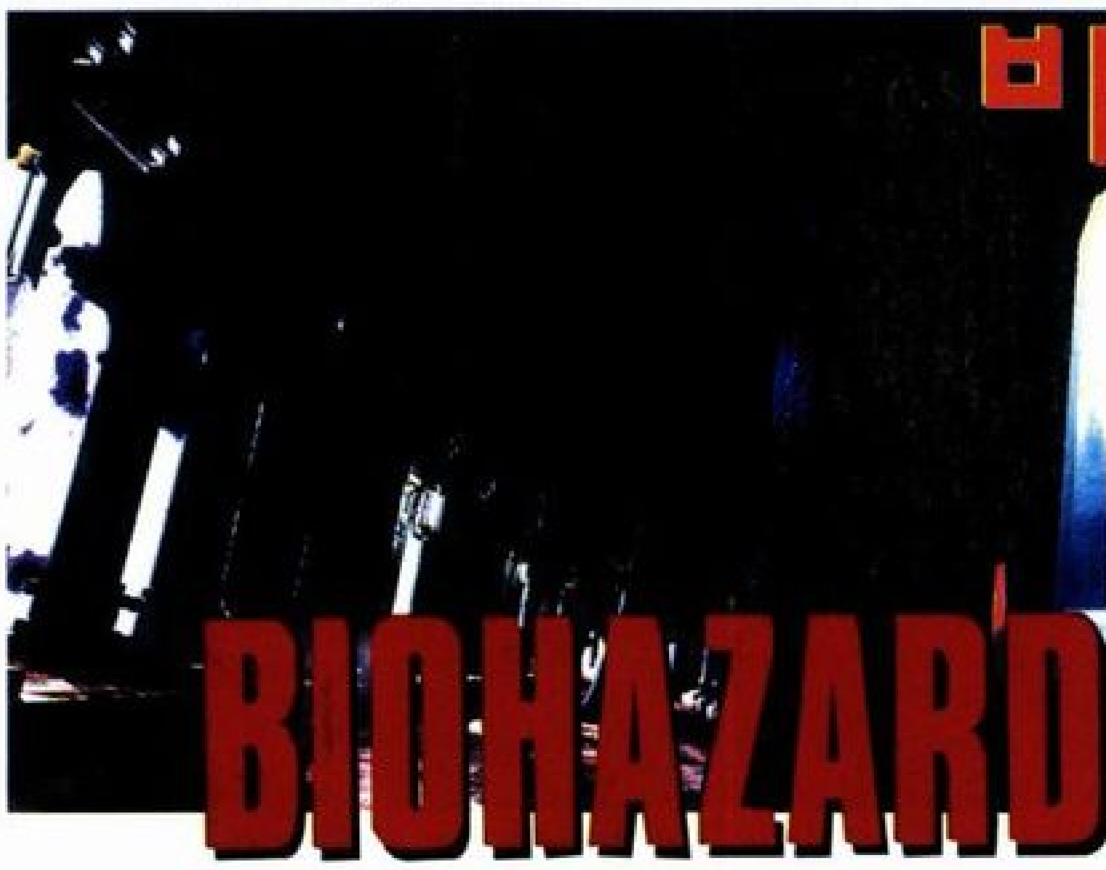
모드 이름	설 명
Practice 모드	연습이 중요. 무조건 연습
Tournament	16개의 팀이 참여하는 토너먼트 방식의 게임을 즐긴다
Exhibition	좋아하는 팀을 골라서 간단하게 경기를 즐긴다. 대전도 여기서
Season	NFL과 똑같은 게임수로 플레이해서 슈퍼볼에 출전하는 것이다
Playoffs	최종 우승전 게임인 슈퍼볼을 즐기는 모드
Option	게임 설정
Fantasy	자신의 캐릭터를 만드는 모드
Quickstart	컴퓨터에게 팀 선택을 맡겨 바로 시작할 수 있는 모드
Tutorial	자세한 설명을 들어가면서 연습
Customize	선수와 팀을 자신의 스타일대로 변경하는 모드



제작사	캡콤
장르	어드벤처
발매일	2000년 2월 3일
발매가	6,800엔

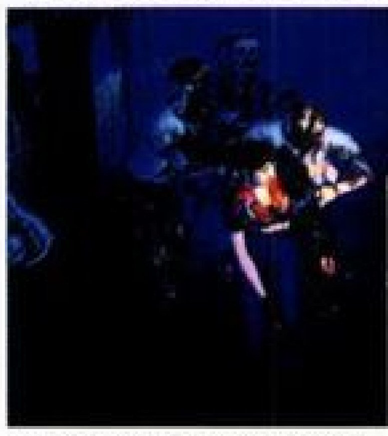
휴…. 앞으로 한달, 잘해봅시다

바이오 하자드 코드:베로니카



한달 남짓한 발매일을 앞두고 그 동안 의문에 쌓여있던 정보들이 조금씩 공개되기 시작했다. 클레어는 섬내의 형무소에 수감되어 있었다는 사실, 중요 인물 3인, 그리고 아직까지 정체불명인 여자의 일러스트까지…. 바이오 시리즈를 해봤던 사람들은 하나둘 공개되는 스토리를 보며 모두 즐거워하겠지만…. 시리즈를 해본 적이 없는 사람들은 왠지 이해하기 힘들 듯한 생각도 든다. 역시 남은 기간동안 전작을 모두 마스터하라는?

클레어가 잡혀 있던 섬의 형무소와 형무소를 나와 들어가게 되는 서양 저택. 모든 곳이 적의 지배하에 있는 지역이다. 클레어는 좀비와 더불어 자신에게 적의를 품고 있는 모든 자들을 상대해야 한다. 이번에는 좀비뿐만이 아니라 같은 인간에게도 샷건과 나이프를 들이대야 하는 건가?


▲ 다량의 좀비들이 리얼하게 덤벼오는 것이 매력


▲ 그리고 즐겁게 학살하는 것이 또 하나의 매력

그럼 의문점은…


▲ 당신은 누구십니까?

· 이 아가씨는 누구?

이 일러스트를 보라. 잘 보면 왠 아가씨가 하나 서있다(아저씨일지도…). 이 아가씨의 대한 정보는 일체 불명이지만 일러스트에 나온 이상 베로니카와 아주 관련이 없다고는 말할 수 없다.

· 이 아저씨는 또 누구?

1탄을 방불케 하는 서양 저택에서 또다시 활약하는 크리스. 게다가 예상 밖의 인물의 난입으로 더욱 더 즐거워지는 바이오의 세계. 이 의문의 남자는 크리스를 알고 있고, 크리스도 이 남자를 알고 있는 듯 하다. 하지만 이 남자의 정체 역시 위의 아가씨와 마찬가지로 일체 불명으로 세간에서는 그가 알버트 웨스커(1편에 등장했던 인물. 나쁜 놈)가 아닌가하고 추측(만)되고 있을 뿐이다.


▲ 이 뒷모습은…! 처음 보는 모습이군…


▲ S.T.A.S의 제복을 입은 크리스를 배경으로 그가 다가온다


▼ 이 아저씨는 누구?

그리고 밝혀진 사실

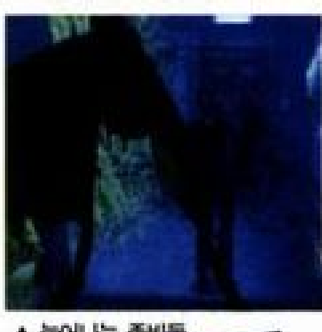
· 어플레드 애시포드

유서 깊은 명가 애시포드가 출신의 엠브렐러 장교. 귀족적이고 단정한 풍모를 가지고 있으며 서양저택의 임시 거주하는 중이다. 성격에 문제가 있는지 클레어에게 라이플을 겨눈다.


▲ 이건 뭐야!?


▲ 너 누구 잡을 일 있냐!?

· 늘어나는 좀비


▲ 늘어나는 좀비들


▲ 완성체 타일런트가 등장


▲ 이런 거대한 적도…!

인간을 초월하는 병기를 만들려는 엄브렐러사가 극비리에 연구를 계속하던 B.O.W(유기생체병기). 그 개발에 의해 태어난 부산물이 바로 좀비 시리즈이다. 그들은 시리즈를 거듭할수록 완성도가 높아지고 있으며 베로니카에서는 성공체 타일런트의 등장이 확인되었다.

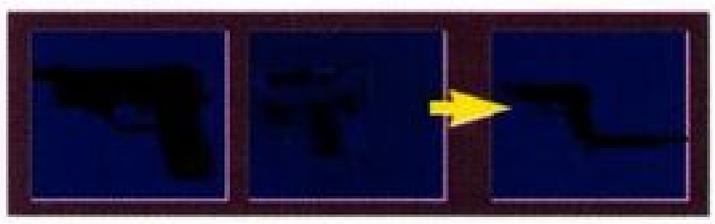
· 편리해진 시스템

이전 시리즈에서는 소지 아이템이 가득차 있으며 아이템을 새로운 아이템을 얻을 수 없었지만 베로니카에서는 그 자리에서 아이템을 사용하는 것이 가능해졌다. 또한 적에게 당해 게임오버가 됐을 때에는 무언가의 조건에 따라 리트라이가 가능하다고 한다. 이로서 초심자도 무난히 게임을 즐길 수 있을 것이다.

파츠의 조립으로 무기의 강화

레벨업의 개념이 없는 바이오 시리즈에는 후반에 들어갈수록 강한 무기를 얻어 강해지는 적에게 대처할 수 있었다. 게다가 베로니카에서는 이제까지 등장하지 않았던 수많은 무기와 건파츠를 조립하여 무기를 파워업시킬 수 있다는 것이 판명되었다.


▲ 보우건에 전용 화약을 달고 공격…. 이런 것도 베로니카에서는 가능하다



· 동료 등장

새롭게 판명된 동료 스티브·반사이드. 그 역시 클레어와 마찬가지로 섬내의 형무소에 수감되어 있었으며 형무소가 의문의 조직에 의해 습격당하는 틈을 타 탈출에 성공한다. 아직 젊기 때문에 무대포한 점은 부정할 수 없지만 본래는 순수하고 자상한 소년…이라는 설정이다.


▲ 일단은 동료


▲ 하지만 너무 혈기왕성해서 조금은 문제



세가 그랜트리스모다. 거짓말이다

세가 GT



제작사	세가
장르	레이싱 시뮬레이션
발매일	겨울 예정
발매가	미정

제작 발표 이후 꾸준히 주목받고 있는 세가 GT. 다른 작품보다도 좀더 특별한 취급을 받고 있는데, 이 게임은 세가의 전형적인 레이싱 게임이다. 기본적인 설정은 아케이드 게임인 스커드 레이스와 상당히 흡사하고, 그것에다 여러가지 살을 붙여서 만들어낸 레이싱 게임. 세가 GT를 살펴보도록 하자.

드캐의 성능을 말해주듯 깔끔 그 자체인 모델링과 그래픽을 앞세워 그 모습을 들어낸 세가 GT. 게임이 발매되고 나서도 도움이 될 만한 중요하고도 기초적인 것들을 중심으로 소개하기로 하겠다. 열심히 체크하도록!



▲ 눈으로 확인하도록 하자

챔피언이 되자!

이 게임에서 가장 중심이 된다고 할 수 있는 모드인 챔피언십 모드. 이 모드에 흐름은 실제 레이싱 경기와 아주 흡사한 방식으로 이루어져 있다. 챔피언십 모드는 다음과 같은 순서로 진행된다. 차근차근 밟아보자.

■ 라이센스의 취득

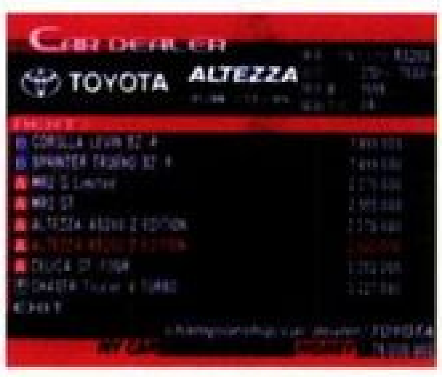
챔피언십 모드의 개시후 바로 해야될 일은 메이커의 드라이빙 테스트에 참여해서 라이센스를 취득하는 것이다. 라이센스의 종류는 E, B, A, SA의 4종류이다. 드라이빙 테스트에 참여할 수 있는 메이커는 총 8개. 테스트는 각 회사에서 제공하는 차로 제한된 시간내에 각 코스를 통과하는 방식으로 이루어진다.

■ 레이스에 참여

라이센스도 취득했고 이제는 더 이상 무서울 것이 없다. 자신이 취득한 라이센스의 클래스에 맞는 경주용 자동차를 구입해야된다. 자신이 좋아하는 차를 골라(물론 가진 돈을 고려해서) 차를 구입하도록 하자. 내 차가 생겼다면 당연히 레이스에 출전해야 된다. 차종과 라이센스에 따라서 여러 종류의 대회가 있는데 자신에 맞는 대회에 참여하도록 하자. 이 게임의 목적은 우승해서 돈을 벌고, 새 차를 사고, 새차를 좋게 만들고, 대회에 나가고 우승하고, 돈을 버는 것이다(무한 루프다).



▲ 메이커를 선택



외관과 성능을 심각하게 고려하자. 사실 차의 반은 폼이다 ▶

튜닝을 해보자!

자동차를 가지고 생활하다보면 자신의 차가 얼마나 썰렁한지를 새삼 느끼게 된다. 우선 돈을 모았다면 차를 개조하자. 차에 맞고 차의 밸런스에 맞춰서 튜닝을 하도록 하자. 개조가 가능한 부분은 서스펜션, 운동 성능, 타이어, 자동차의 무게를 가볍게 하는 경량화 튜닝 등 엄청나게 많다. 튜닝은 레이싱 게임의 꽃임을 기억하자.



▲ 튜닝할 파츠를 정한다



그 파츠로 튜닝을 한다 ▶



▲ 파츠를 달았다면 세팅이 중요하다. 너무 무리하면 개조비만 낭비할 뿐



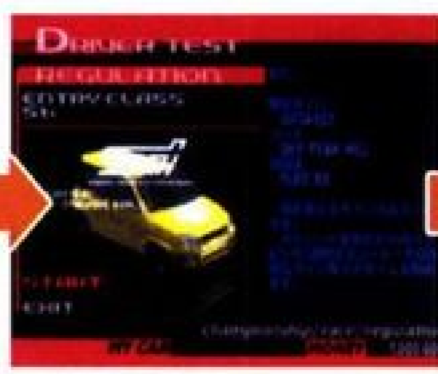
▲ 성능이 표시된다. 꼼꼼히 살펴보자



▲ 먼저 클래스를 선택한 다음



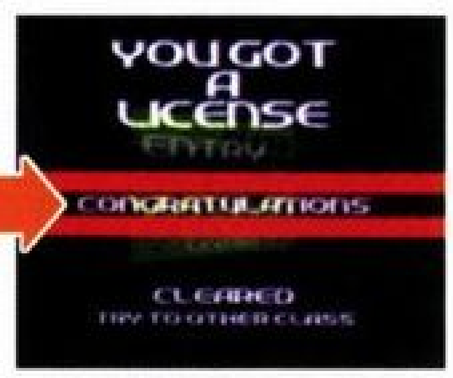
▲ 자신이 원하는 메이커를 선택



▲ 테스트가 시작된다



▲ 잘만하면 통과!



▲ 얼마나 좋은가 필기시험 없는 면허 취득이라니



■ 제작사	캡콤
■ 장르	슈팅
■ 발매일	미정
■ 발매가	미정

우리말로 '총새돌'

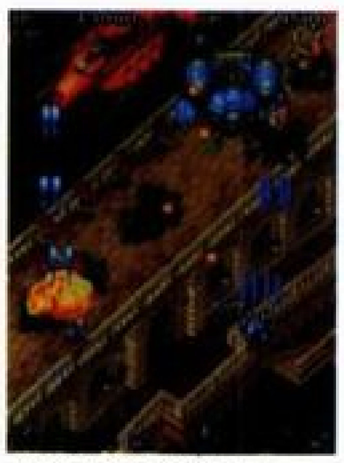


건버드 2

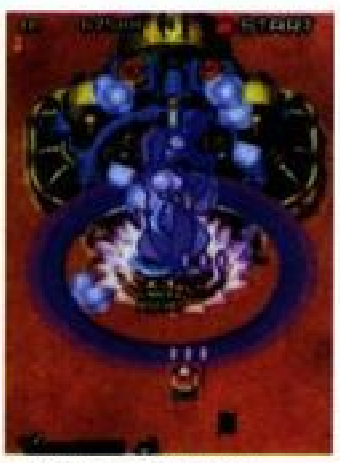
Dreamcast

오락실이 변했다. 모두들 오락실에 들어가면 짓밟을 생각뿐이다. 100원으로 시간을 때우다 때우다… 오락실 주인이 지쳐버려 슬픔 어린 100원 동전을 쥐어주며 건네던 '이제 그만 나가라' 소리는 세월속으로 흩어졌다. 오락실의 대명사나 다름 없었던 '뿅뿅', 즉 슈팅 게임의 슈팅 사운드는 이제 더 이상 오락실의 것이 아니다. 오락실은 떠난 총새는 드캐에서 지친 나래를 다시 한번 펼칠 작정.

캡콤이 「기가윙」에 이어 또 하나의 종스크롤 슈팅 게임을 DC로 이식한다. 캡콤의 자사 작품인 기가윙보다 상대적으로 많은 유저를 확보하고 있는 사이쿄의 「건버드 2」가 바로 그 작품. 전작을 3단계 이상 초월해버린 초사이아인급 난이도. 화면 안에 가득 차는 수많은 땅콩 알맹이들을 이젠 집에서 바라볼 수 있다.



▲ 그는 오락실에 있었지만



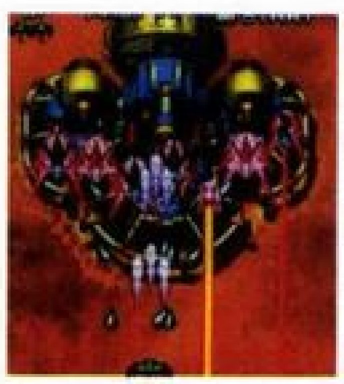
▲ DC로도 출연할 예정이다

맙소사! 모리건이 나오니까 더 풍요롭잖아

사이쿄와 손을 잡은 서비스 만점, 이식의 왕자 캡콤(게다가 문어발)은 「건버드 2」를 자신의 입맛에 맞게 변신시킬 예정이다. '사이쿄의 건버드 2'가 아닌 '캡콤의 건버드 2'를 위해 캡콤이 내놓은 비장의 카드는 「추가모드」와 「기체추가」라는 두 요소. 기체추가…놀랍게도 건버드 2에는 캡콤의 간판스타가 출연한다.



▲ 보이는가 이 캐릭터 선택화면. 모리건이다 모리건

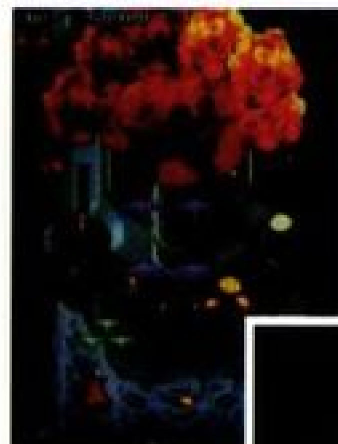


▲ 허리가 가늘어서 총알을 잘 피할 듯하지만 의외의 부분은 상식을 초월하게 커서 종합점수로 보면 불리하다(아…거짓말인데)



▲ 서브 웨폰의 연출도 탁월하지 않은가! 엔딩이 기대된다 엔딩이!

더불어 게임 모드면을 살펴보자. DC 게임이라면 거의 모든 게임이 채택하고 있는 인터넷 연결을 시작, 원작인 ARCADE 모드와 갤러리 모드, 그리고 DC에서 새롭게 선보이는 오리지널 모드가 2가지나 마련되어 있다. 오리지널 모드의 정체는? 인터넷 모드는 단순한 웹사이트 접속용? 모든 것은 미궁속으로….



▲ 원작 건버드 2는 화면이 위 아래로 길다. TV를 세우면 부모님이 슬퍼하시니 어쩔 수 없이 옆으로 반듯하게 누워 플레이하자



▲ 이것이 모드 셀렉트 화면. '오리지널 1' 모드는 횡화면 종스크롤 게임인 것으로 판명. 그렇다면 TV를 세우지 않고도 플레이할 수 있다는 얘기인데…. 나머지 모드는 전부 누워서 하란 말인가…(옵션은 어딨나 옵션은!)

모리건에 가려져 있지만 그들도 나온다

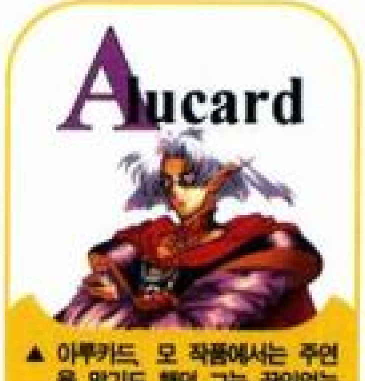
3개를 모으는 자에게 어떤 소원이라도 들어준다는 전설의 비약. 자신의 꿈을 이루기 위해 그 비약을 찾아 떠나는 이들의 이야기가 「건버드 2」이다. 원작인 아케이드 버전과 마찬가지로 캐릭터들은 자신의 희망을 이루기 위해 하늘을 가르며, 불을 뿜고, 동전을 요구한다. 참고로 DC용은 동전을 넣지 않아도 좋다.



▲ 악역 캐릭터를 연기해 주실 퀸 파이렛츠(Queen pirates)팀. 원작에서는 5명의 캐릭터를 상대했었지만, 지금은 +1의 상황. 좋지 않아…



▲ 마리온이라는 이 소녀는 세월이 흐를수록 젊어지는 체질이 된 불우한 운명. '성숙한 여인보다 젊은 아이를 유난히 밝히는 성질을 가진 과학자'의 소행이라는데…. 어쨌든 그녀는 원래 나이인 17세를 되찾기 위해 날고 있다



▲ 아루카드. 모 작품에서는 주연을 맡기도 했던 그는 끊임없는 수련을 통해 흡혈귀의 약점을 거의 모두 극복한 상태. 마지막 남은 하나의 약점을 극복하여 완벽한 존재가 되기 위해 그는 떠난다



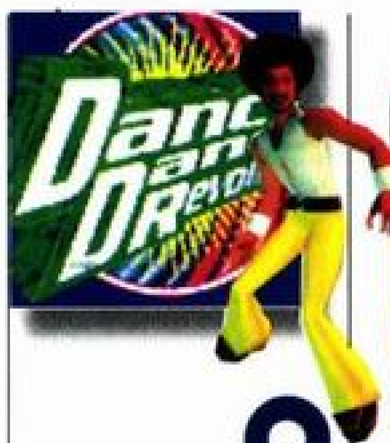
▲ 헤이코브. 그의 목적은 날씬해지는 것과 많은 여인들의 사랑을 받는 것



▲ 타비아라는 이름의 이 소녀는 어머니의 병을 낫게 하는 것이 목적이다



▲ 인간이고 싶어하는 오즈의 마법사에나 나올 양철인형(실은 전투병기다) 발피로



제작사	KONAMI
장르	음악게임
발매일	2000년 2월 17일
발매가	5,800엔

우리도 밟는다

댄스 댄스 레볼루션 2nd mix 드림캐스트 에디션(가칭)



위에 기차처럼 길게 지나가는 제목이야말로 우리가 그 동안 그렇게 기다리던 게임이 아닌가! 오락실에도 있고 PS에도 있으며 심지어는 PC에도 등장한 그 게임이 이제서야 이 기종에도 발매된다. 우리도 뛸 것이며, 밟을 것이며, 다리 꼬여 넘어질 것이다.

이미 팝픈 뮤직을 드림캐스트로 내놓았던 바 있는 코나미. 그렇기 때문에 유저들은 은근히 다른 게임(그중에서도 음악게임)들도 드캐로 발매될 수 있지 않겠는가 하는 기대를 가지고 있었을 것이다. DREAMS COME TRUE. 오락실 문화를 뒤바꿔 버린 대작이 드림캐스트로도 발매된다.


◀ 드캐로 DDR이 나오지 않자 어쩔 수 없이 오락실로 향한 유저들. 그들도 집에서 DDR을 즐기게 된다

2nd + 3rd

드림캐스트로 발매되는 DDR은 국내 오락실에서 볼 수 있었던 1.5 버전도 아니고 PS로 발매된 2nd도 아니다. 게임의 기본적인 토대는 2nd mix지만 수록곡 중에는 3rd에서만 볼 수 있는 곡들도 다수 포함되어 있다. 말하자면 드림캐스트용 DDR은 2.5버전에 해당하는 셈. 드캐의 GD가 PS용 디스크의 두 배 가량 되는 것을 생각하면 어쩌면 당연한 일일 수도 있지만…. 어쨌든 한 장만 가지고도 두 장 이상의 즐거움을 누릴 수 있다는 것은 훌륭하지 않은가(디스크 갈아넣고…때로는 부팅도 해야하고 이런 수고가 사라진다는 얘기).



▲ 밟아주리라. 드디어 나와주니…



▶ 앗! 버터플라이는 1st의 수록곡 그렇다면 DC버전은 1+2+3이란 얘기?



◀ 2P역시 당연히 지원. 4P 모드…를 꿈꿔보는 것은 어떨지?


▶ 장판도 발매된다. SELECT 버튼이 없고 테두리가 오렌지색이라는 것 말고는 PS용과 같은 디자인. 가격은 5,800엔 예정이다

무희들이 예뻐진다네

이 추가 사항은 정말 대단히 중요하다. 자! 남아나는 디스크 용량은 추가곡으로 해결한다. 그러나 드림캐스트는 그래픽 면의 성능이 필요 이상으로 높은 탓에 다시 한번 고민…. 이 성능을 살려야 한다. 살려야 한다. 그래서 뒤에서 춤추는 애꿎은 펑크머리 아저씨와 금발 여인이 더 깔끔한 3D로 재창조 된 것이다. 드캐용 DDR을 하면서 화살표를 보는 사람은 역적이다. 모두들 배경에서 꺼떡꺼떡 춤을 추는 캐릭터만을 바라보도록 하자.



▲ 오락실용이나 PS용보다는 확실히 예뻐진 모습이다



▶ 그러나 이 많은 화살표 난무 속에 이뻐진 캐릭터를 봐야한다고?

추가 사항들, 아케이드와의 연동은?

자신이 원하는 족보를 만들어 보는 에디트 모드가 DC용 DDR에도 등장한다. 수록곡의 족보를 자기 맘에 맞게 수정할 수 있는 것이다. 그리고 곡을 빠르게 혹은 느리게 연주하며 각종 모드를 확실히 연습할 수 있는 DDR 클리닉, '트레이닝 모드'도 건재하다. 그 밖에도 여러가지 모드들이 추가된다고 하는데?



◀ 트레이닝 모드는 확실한 실력 향상 모드. 모든 설정을 건드릴 수 있다



▲ 에디트 모드에서 에디트한 곡들은 비주얼 메모리에 저장된다. 곡을 선택한 뒤에 에디트한 곡 데이터를 사용할 것인지 여부를 확인하게 된다





▲ 기다려라 2월 17일을!

Coming Soon!! DC

어드벤처



언더커버 AD 2025 KEI

■펄스 인터랙티브 ■2000년 1월 27일 ■5,800엔

미녀 형사 사에지마 케이의 활약을 담은 어드벤처 게임. 사운드와 비주얼의 프로들이 만나 하나의 타이틀을 묶어내고 있다. 처음 정보가 공개된 것이 얼마전인 것 같은데 벌써 성큼 다가온 발매일…. 그녀는 예쁠까?



센티멘탈 그래피티 2

■NEC 인터채널 ■2000년 3월 23일 ■6,800엔

2000년에 발매될 것이라는 예고를 봤을 때, 모두들 '그렇게 한참 남았다고?' 라는 생각을 했을 것이다. 그러나 한달도 채 남지 않은 발매일…. 괴로워하는 그때 그 소녀들을 슬픔의 정화조에서 구출해내자.



캐리어

■잘레코 ■2000년 2월 ■6,800엔

꾸준한 개발이 캐리어를 완성시키고 있다. 요즘 공개되는 사진들은 처음 공개된 화면보다 많이 향상된 느낌을 주지만…어쩐지 잘레코라는 이름이 불안하다. 도대체 이 게임은 뭘까…? 항공모함에서 벌어지는 액션과 공포… 그 상투적인 요소를 잘레코가 주무르면 무엇이 된단 말인가!? 사실은 그게 공포다.

RPG



성령기 라이블레이드

■윙키 소프트 ■미정 ■미정

로봇 대전의 제작팀 윙키 소프트가 자신들의 이름을 직접 내걸고 제작하는 작품. 다소 조잡스러워 보이는 머신이지만 오리지널 기체까지 내세우며 제작하는 작품. PS로도 동시 발매될 예정이어서 또한 묘한 기대감을 낳는 작품. 이것은 그런 작품이다.



특촬 모험 활극 슈퍼 히어로 열전

■반프레스토 ■2000년 ■미정

보자기를 목에 매고 높은 곳에서 점프한다던가 공중덤블링을 하며 두개골에 상처를 입던 세대. 즉 특촬물의 폐해로 젊은 날을 어둡게 지낸 세대를 달래기 위한 게임이 등장한다. 가면 라이더에서 레인저 시리즈에 이르는 영웅들을 한데 모아서는…. 무슨 짓입니까!?

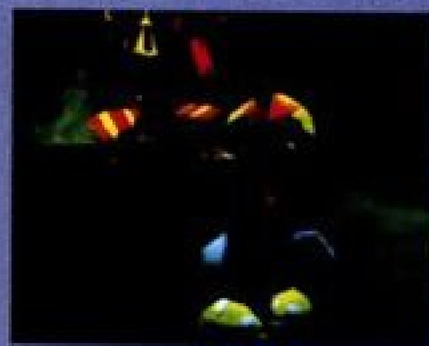
액션



슈퍼 마그네틱 뉴뉴

■겐키 ■2000년 2월 ■5,800엔

3D 게임계의 실력자 겐키가 또 하나의 탄환을 장전중이다. 이번엔 액션 게임이다~! 라는 구호를 외치며 다가오는 게임. 자력을 이용해 적을 튕겨내거나 물체를 끌어당겨 진행하는 액션 게임. 묘한 분위기의 캐릭터가 인상적인 게임이다. 조카에게 안겨줄 게임이 드디어 생긴다.



레이맨

■UBI 소프트 ■2000년 예정 ■미정

서양 게임 중 상당히 히트하는 것들은 세가가 옮기고 적당히 히트하는 것은 UBI가 맡고 있는 느낌. 일본에서의 UBI는 그럭저럭 판매고를 올리고 있는 반면 국내에서는 고전을 면치 못하는 듯. 새로 제작하는 타이틀은 역시 PC게임의 이식작 레이맨이다. 기대할 사람은 기대하자.



사쿠라 대전 3 -파리는 불타고 있는가

■세가 ■미정 ■미정

절대절명의 상황에서 DC를 일으켜 세울 것인가? PS2가 발매되고 세가가 DC라는 하드웨어를 소홀히 대하더라도, 예전에 그랬듯이 또 한번 세가를 일으킬 것인가? 파리는 불타고 있는가? 사쿠라는 등장할 것인가? 아는 게 뭔가?



링

■각천 서점 ■2000년 2월 24일 ■6,800엔

섬나라를 휩쓴 공포가 한반도를 휩쓸었다. 일본에서 소설로 영화로 등장하고, 국내에서도 리메이크된 바 있는 그 작품이 이번엔 게임으로 등장한다. 이 게임을 즐기는 이는 일주일 안에 죽는다는 것은 아닐지? 정보를 기다려 보길

시뮬레이션



에어로 댄싱 F

■CRI ■2000년 1월 2월 24일

댄싱게임에서 파이팅 게임으로 변신을 꾀하는 비행 시뮬레이션 게임. 전작이 무척 재미있는 작품이었음에도 불구하고 대성공을 거두지 못한 것에 자극을 받은 탓일지. 초보부터 숙련자까지 모두 즐길 수 있는 전투기 시뮬레이션로 등장할 예정.

스포츠



레디 2 럼블 복싱

■세가 2000년 1월 13일 ■5,800엔

이미 발매된 N64용과 미주 버전 드캐에 이어 PS로도 발매되고 일본판 드캐에서도 작동될 복싱 게임. 시합이 지속되면서 점점 망가지는 캐릭터들을 바라보고 있으면 안쓰러운 생각과 쾌감이 빠르게 교차한다. 뜻밖에 불타는 대전형 스포츠 게임.

대전격투



초강전기 키카이오

■캡콤 ■2000년 1월 13일 ■5,800엔

거대한 로봇들이 치고 받고…. 그것이 초강전기 키카이오이다. 선택한 로봇에 따라 각각 다른 애니메이션 한편을 감상하는 듯한 감각으로 플레이할 수 있다는데…. 묵직한 격투 게임 키카이오는 묵직한 재미를 줄 수 있을지?



■ 제작사	세가
■ 장르	FREE
■ 발매일	12월 29일
■ 발매가	6,800엔

일단 맛만 봅시다!



센무

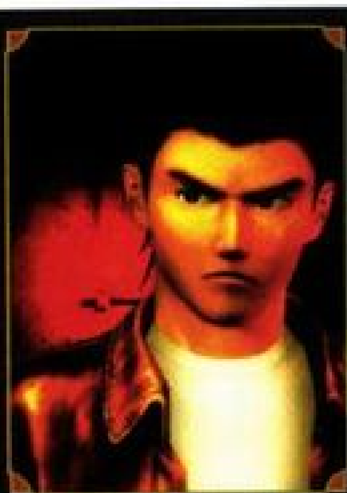
-1장 요코스카-

단연 DC 최고 기대작이라 일컬어지던 센무가 숱한 발매일 연기와 변경 끝에 결국 세상에 본모습을 드러냈다. 이번 호에서는 간략한 시스템과 초반 요코스카의 소개만을 하도록 하고 다음 호에 게임의 스토리와 공략을 선사하도록 하겠다.

초반 등장 인물

하츠키 료

지금까지 수도 없이 얼굴이 팔렸던 본 편의 주인공. 오프닝에서의 나이는 18세로 현재는 21세(난 20대 후반인 줄 알았다…). 아버지로부터 하츠키 류 유술을 계승받았다. 18세 자신의 생일날 란테이에게 아버지를 살해당하고 그 복수를 결의한다.



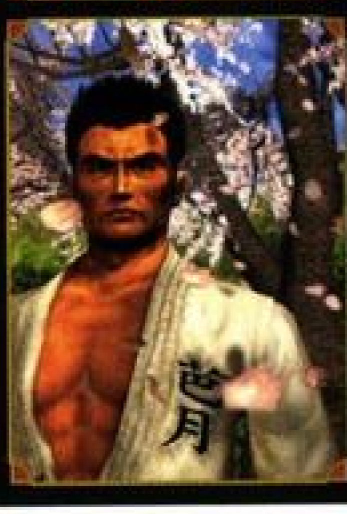
란테이

화려한 옷과 팔뚝의 컬러 문신. 그리고 눈빛이 주위를 압도하는 비밀에 싸인 인물. 이와오와 그가 가진 거울을 쫓아 중국에서 왔다. 아무래도 이번 작품의 대표적인 악역이 아닐지.



하츠키 이와시

료의 아버지. 하츠키 류 유술의 달인이며 젊었을 적에 중국을 여행하며 무술 수업을 쌓았던 경험이 있다. 료의 생일날 어떤 거울을 란테이에게 빼앗기고 목숨마저 잃게 된다.



하라자키 노조미

캐나다에서 살다온 료의 친구. 부모는 현재 캐나다에 있으며 자신만 돌아와 할머니의 꽃집에서 일을 거들며 살고 있다.



후쿠하라 마사유키 & 하야타 이네

통칭 「후쿠」와 「이네」. 후쿠는 이와오의 제자이며 이네는 대대로 내려오는 가정부. 둘 다 료의 집에서 살고 있다.





시작화면과 메뉴



■ **New Game**

게임을 처음부터 시작한다(음…완벽한 설명).

■ **Load & Start**

세이브 데이터를 꺼내어 그 시점에서부터 게임을 재시작한다.

■ **Continue**

이것은 위의 것(화면에서는 옆의 것)과는 조금 차이가 있다. 기본적으로 세이브는 료의 집의 자기 방에서 하는 것이 원칙이다. 이것은 마을을 돌아다니다 게임을 일시적으로 중단한 데이터를 꺼내 쓰는 것이기 때문이다. 로봇 대전에서 맵 세이브를 생각하면 될 것이다.

■ **Option**

게임의 설정을 변경한다.

어린이 모드(子供モード): 일본의 10세 이하 어린이들을 위하여 준비된 모드로 메모 화면과 헬프 화면의 모든 한자를 히라가나로 바꾼다. オン으로 켜고 オフ로 끈다.



소리와 자막(聲と字幕): 소리와 자막을 켜고 끄는 항목으로 4개의 모드가 준비되어있다.

- 시네마 모드(シネマモード): 자막을 끄고 소리만으로 진행한다. 히어링에 상당한 실력이 요구될 것이다.
- 센무 모드(シェンムー): 소리와 자막을 전부 켠다. 대사를 스킵하면 캐릭터의 대사 자막은 표시된다. 추천 모드
- 게임 모드(ゲームモード): 소리와 자막을 전부 켠다. 대사를 스킵하면 자막도 남지 않는다.
- 텍스트 모드(テキストモード): 소리 없이 자막만으로 진행한다. 모니터의 스피커가 고장난 사람들에게 추천.

설정(設定): 이 이외의 설정을 변경한다.



- 사운드(サウンド): 스피커 사양에 따라 모노럴(モノラル)과 스테레오(ステレオ) 중 선택할 것.
- 에어리어 점프(エリアジャンプ): 료의 집에서 목적지까지 상황에 따라 한 번에 이동한다. オン으로 켜고 オフ로 끈다.
- 달리기 버튼 변경(走りボタン變更): 왼손잡이, 오른손잡이를 위한 배려. L트리거와 R트리거의 기능을 바꾼다. 走る가 달리다, ズーム이 줌이다.

기본조작(초기 설정 기준)

■ 십자키

캐릭터의 이동에 사용된다. ↑로 전진, ↓로 후진, →로 우측으로 돌면서 이동, ←로 좌측으로 돌면서 이동이다. 제자리에서 턴을 하고 싶을 때에는 R버튼을 누른 상태에서 십자키를 누르면 된다. ↓↓로 180도 터닝이 가능하다.

■ 아날로그 스틱

캐릭터의 시선 이동에 사용된다.

■ X버튼

메모장을 편다. 메모장에는 마을 사람들에게 들은 게임의 힌트가 간략히 적혀 있으며 십자키를 이용하여 페이지를 넘긴다.

■ Y버튼

시스템 화면을 불러낸다.

■ B버튼

행동의 취소, 대사의 스킵에 사용된다.

■ A버튼

이동 이외의 행동(조사, 대화, 기타 등등)을 취할 때에 사용된다. 버튼을 누를 수 있을 때 화면 하단에 A버튼 마크가 찍힌다.

■ L트리거

누르고 있는 동안 대시. 일단 뛰기 시작하면 방향키를 누르지 않아도 뛰고 있던 방향으로 계속 이동한다.

■ R트리거

화면의 확대. 이 상태에서는 십자키를 눌러도 이동이 되지 않는다.

■ 스타트 버튼

현재 처한 상황에서의 헬프 커맨드. 게임의 힌트를 가르쳐 주는 것이 아니라 어떤 상황에 있는가, 조작 방법은 무엇인가에 관한 헬프이다.

화면 보기

■ 수첩 보기



게임 중에 얻은 정보들이나 전화번호 등을 볼 수 있다. 방향키로 페이지 넘기기.

■ QTE(Quick Time Event)





게임 곳곳에서 일어나는 이벤트로 「D의 식탁」에서 보았던 그것과 매우 유사하다. 화면 중앙에 표시되는 버튼이 화면에서 사라지기 전에 버튼을 눌러주면 OK. 사용하는 버튼은 방향키와 A, B, X, Y 버튼.

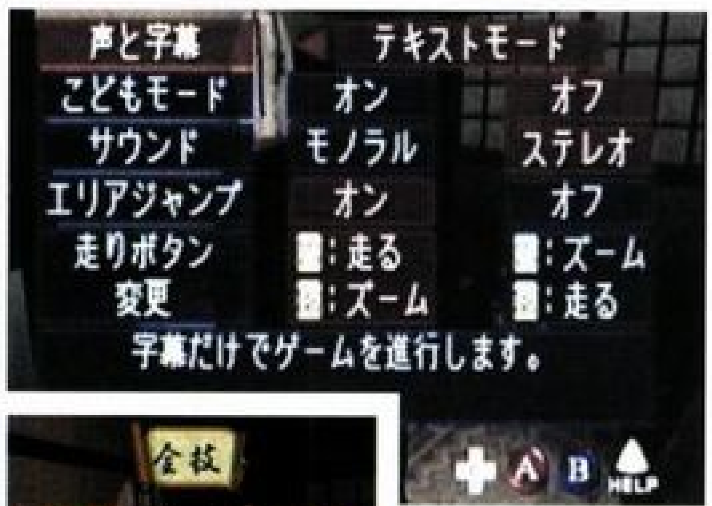
■ 료의 방



료의 방에서는 방향키를 한 번 누르는 것만으로 선택이 가능하다.



잔다(寢る)-다음 날로 일정을 넘긴다.
기록(記錄)-세이브를 할 수 있다(음~간단). Load & Start로 재시작이 가능하다.
설정(設定)-화면은 틀리지만 내용은 옵션에 등장한 모든 내용이다.



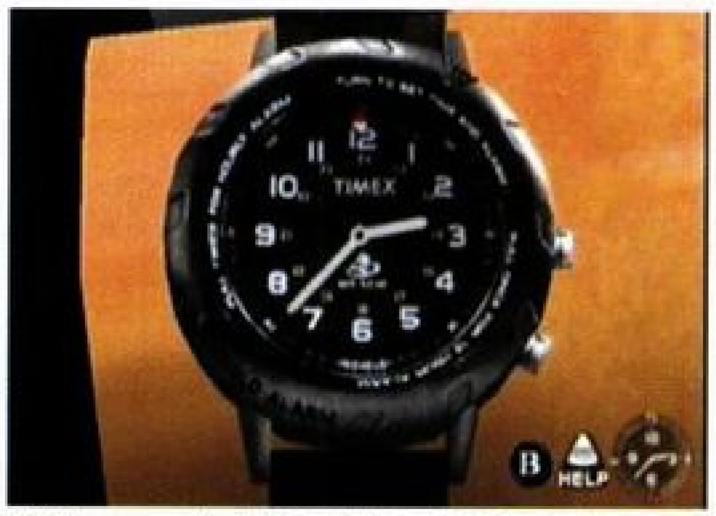


수행(修行)-프리배틀 모드에서 써먹을 수 있는 수행모드

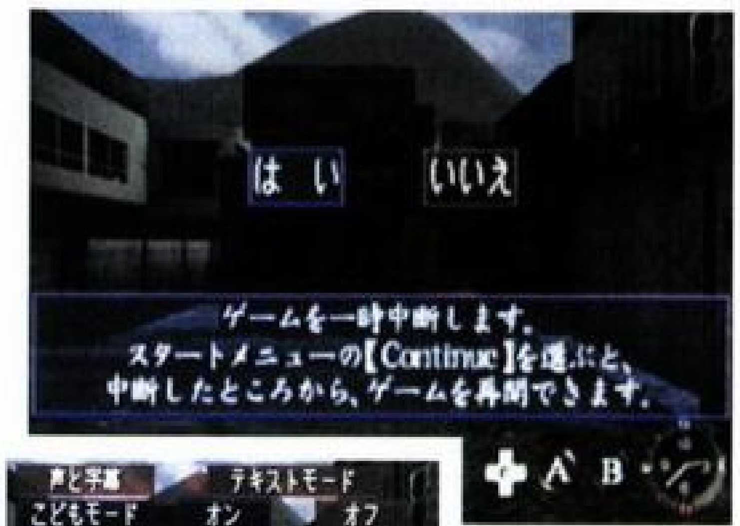
■ 시스템 모드



시계(時計)-시간을 확인할 수 있다. A버튼으로 불이 들어온다(…). 11시까지는 집으로 가야 하므로 알아둘 것.



리쥼(レジューム)-게임을 일시 중단한다. 이것으로 중단했다면 시작 메뉴 화면의 Continue에서 게임을 재개하면 된다







설정(設定)-여타 설정과 완전 동일
전기술 두루마리(全技卷物)-프리 배틀 모드에서 쓰이는 기술들의 일람이다.
메모장(メモ帳)-X버튼의 메모장과 완전 동일
컬렉션(コレクション)-여러 가지 방식으로 입수할 수 있는 컬렉션들의 모음



카셋트(カセット)-역시 게임 도중 입수할 수 있는 여러 카세트에 대한 일람이다.
코인(コイン)-게임센터에서 쓰이는 코인 일람.
○月 ○日 ○曜-현재 날짜를 표시한다.

■ 프리 배틀 모드



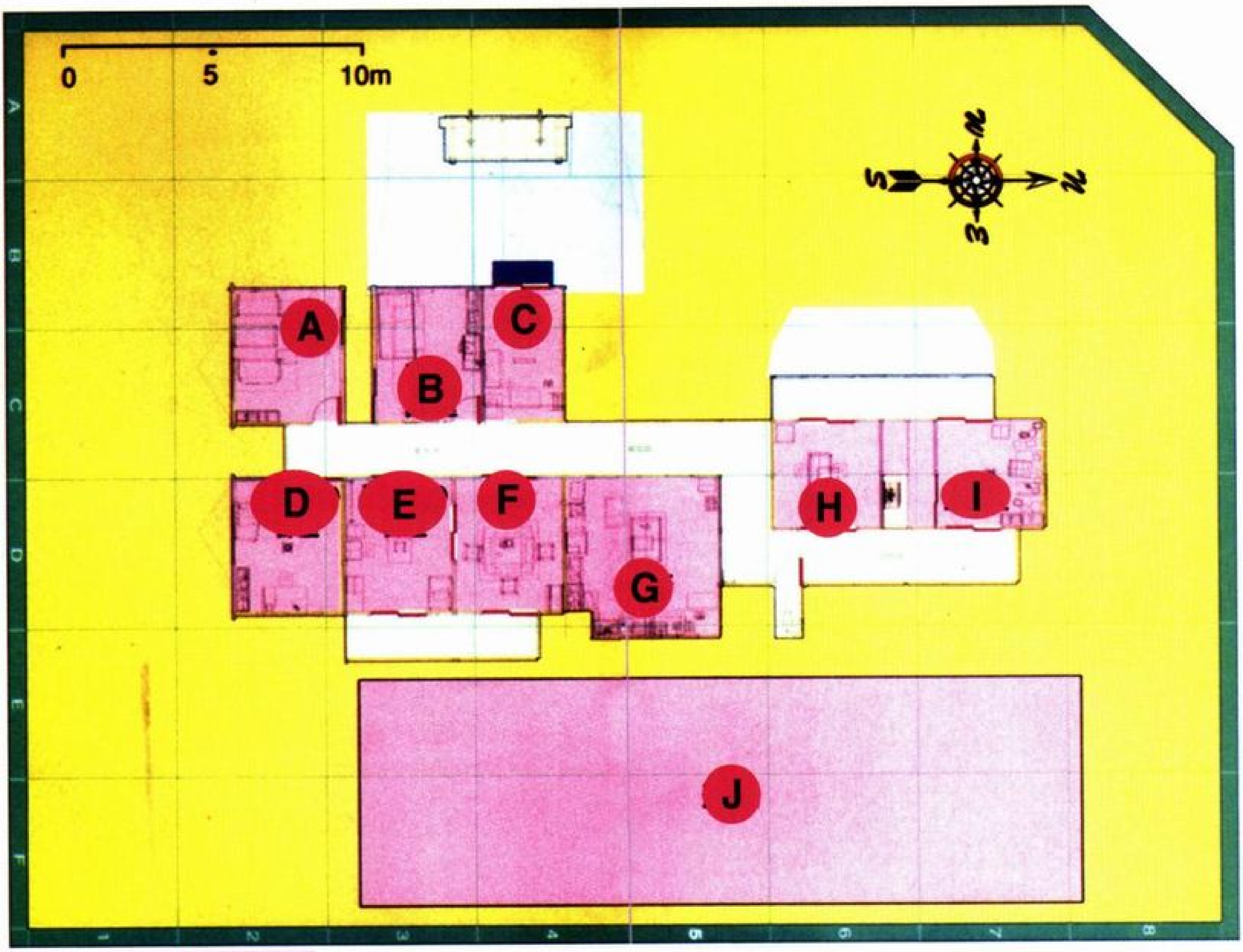
QTE와는 달리 여기서는 자신이 직접 커맨드를 입력해서 싸우는 모드이다. 기술 커맨드는 전기술 두루마리를 참조. 화면 하단의 녹색 게이지가 전부 없어지면 사망.

■ 게임 센터



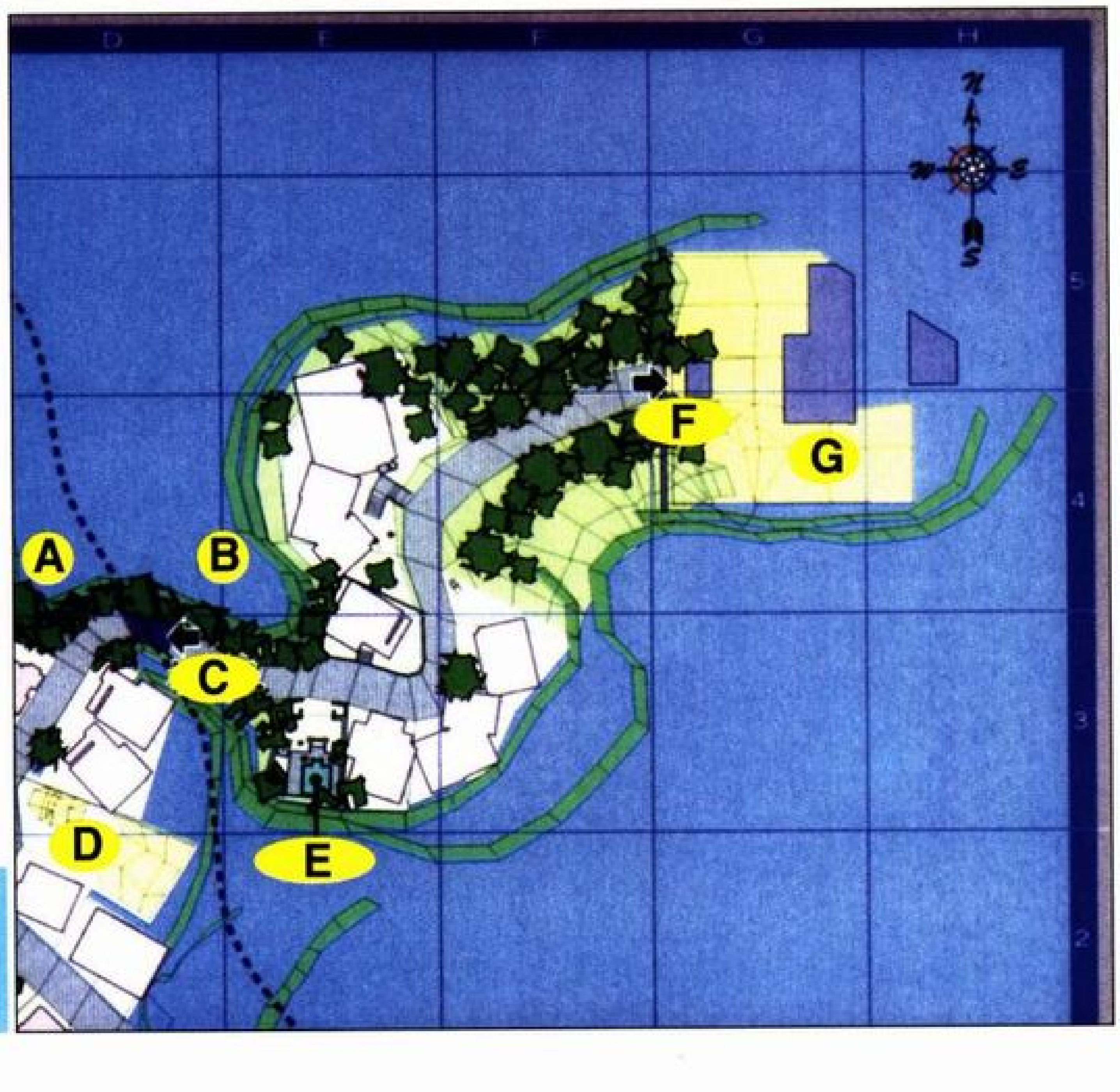
실제로 여러 가지 게임을 해 볼수 있는 오락실. 실제로 존재했던 세가의 고전 게임들을 해 볼 수 있다.



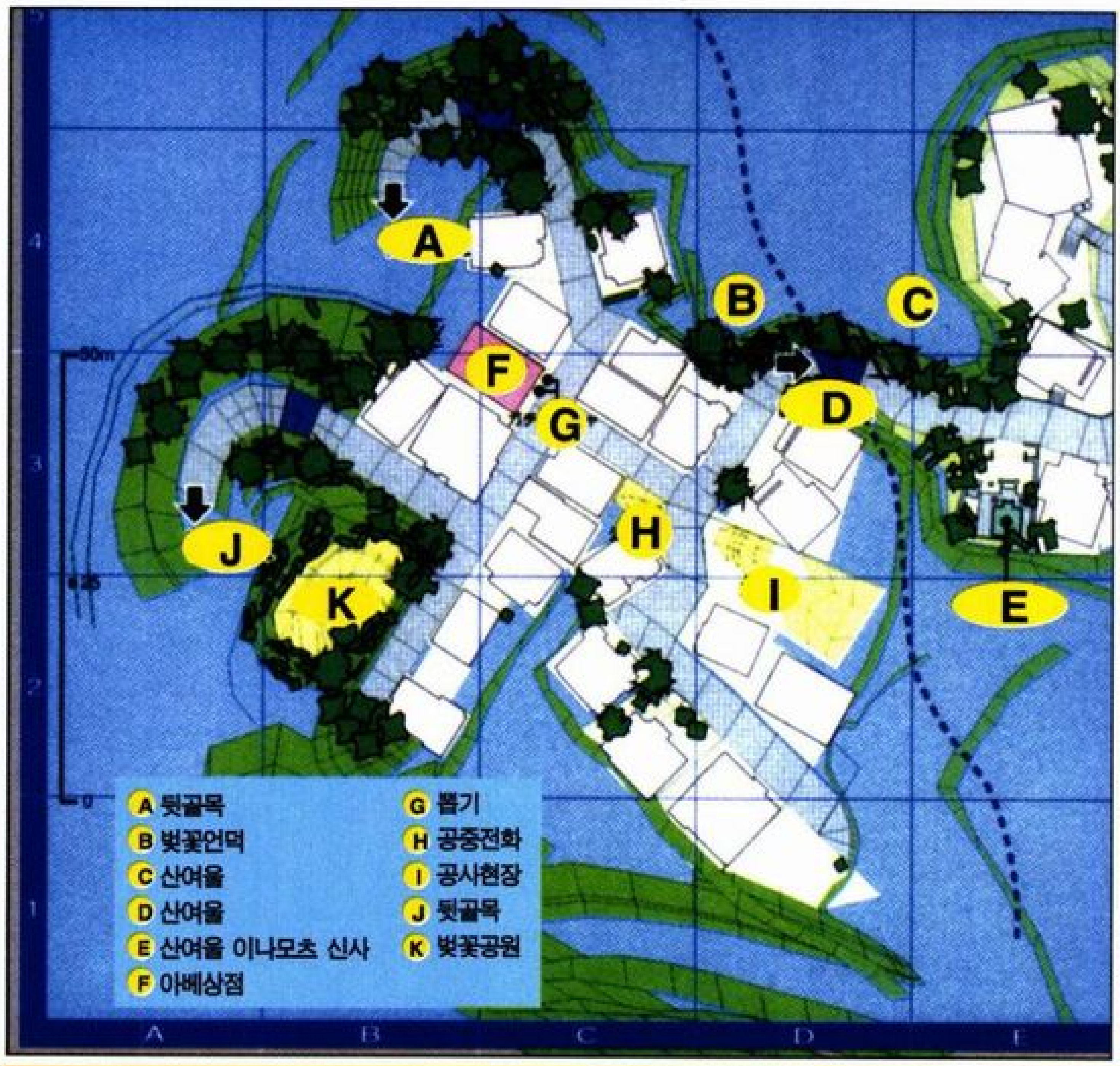


A 사랑방
B 료의 방
C 현관
D 후쿠씨의 방
E 이네씨의 방
F 거실
G 부엌
H 불당
I 이와시의 방
J 도장

이야기의 중심이
되는 4개의 맵
대공개!



A 벚꽃 언덕
B 산여울
C 벚꽃 언덕
D 공사현장
E 산여울 이나모츠 신사
F 료의 집
G 료의 집



- A 공중전화
- B 담배가게: 히라다 상회
- C 마루 바닥 가게: 이용 마에다
- D 뽑기
- E 오락실: 유
- F 정육점: 타무라 정육점
- G 점퍼 가게: 쥬피트리스
- H 공원: 참새 공원
- I 라면가게: 산길
- J 빵가게: 코미네 베이커리
- K 왓펜 가게: 마리 상회
- L 밀리터리 샵: 크리터
- M 여행사: 세계여행사
- N 자동차 아메리칸 푸드: 핫도그
- O 생선가게: 어길
- P 옷가게: 워터 드래곤 1호점
- Q 골동품점: 골동문화당
- R 편의점: 토마토 마트
- S 도시락가게: 따끈따끈 도시락
- T 영화관: 신 요코스카 명화석
- U 횟집: 보물회
- V 꽃집: 아이다
- W 채소가게: 야오카츠
- X 여행사: 아시아 여행사
- Y 햄버거 가게: 퍼니베어





제작사	WARP
장르	ADV
발매일	12월 23일
발매가	6,800엔

DC 초절전 모드 ON. 날림 공략 START. 내 무덤에 침을 뱉어라



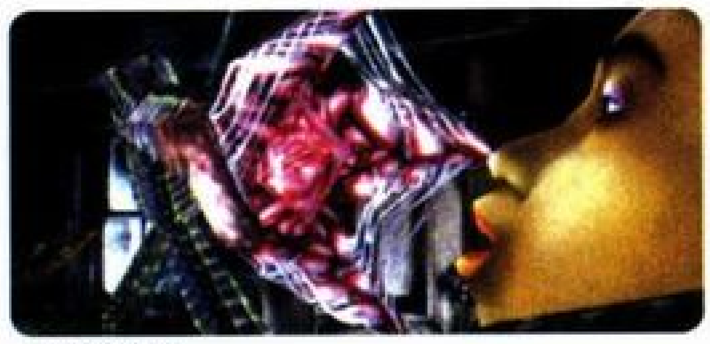
D2 (D의 식탁 2)

원래는 DC와 동시 발매가 될 예정이었던 「D2」가 1년 이상 계속되는 발매연기 끝에 얼마 전 발매되었다. 게다가 D2 체험판보다 훨씬 많은 개량이 이루어져 1년의 발매 연기가 결코 헛된 것은 아니라는 것을 보여준다. 하지만 발매일이 센무의 예약판 발매 하루 전이라는… 크나큰 핸디캡은 어떻게 극복할 것인가…. 초저가이기는 하지만 「센무」는 GD 5장에 6,800엔…. 게임은 절대 평가라고 하지만 이번만큼은 상대 평가를 면할 수 없는 상황이다.

3 DO가 잘 나갈(그나마) 때부터 공개되었던 오프닝으로 이미 체험판에서 본 사람들도 많을 것이다. 원래 계획대로라면 3DO에 업그레이드 키트를 장착하고 즐기려고 했던 D2를 몇 년의 세월이 흘러 DC에서 즐기고 있다니…. 세월의 흐름이란 참 무상한 것이라는 것을 느낀다. M2는 어디 간거냐!? 빨리 나의 3DO를 업그레이드하게 해줘~!



▲ 로라의 컴팩트가 빛나고



▲ 킴벌리 위기!





▲ 위기 일발! 탈출에는 성공하지만



▲ 그때 비행기 사고의 같은 생존자인 파커가 나타나 킴벌리를 도와준다



▲ 지지리도 운없는 주인공 로라, 이번에는 비행기 테러



▲ 구조된 로라는 기억을 잃는다



▲ 도망가는 변신 소년



▲ 희생자가 생기고



▲ 갑자기 나타난 떨거지….



▲ 파커는 몬스터가 대량으로 발생하고 있으며 그들의 피는 녹색이라고 알려준다. 그리곤 살아남으란 말만을 남기면서 어디론가 가버린다



▲ 위기!



▲ 몸에서 뭔가를 꺼내가며 자신의 몸을 변형시키는 신기술을 보여준다



▲ 로라와 킴벌리의 러브러브 생존일기가 시작된다. 그러나 킴벌리는 여자였다

Dreamcast

등장 캐릭터… 중 일부 소개



로라

게임의 주인공. 32살. 아줌마다! 할 말 다했다. 하나만 덧붙이면 사고 후 구출되는 8일간에 대해서 아무 것도 기억하고 있지 못하다



킴벌리

33세의 시인. 추락한 비행기에 타고 있었으며 로라와 제니를 구출해냈다



제니

5세. 추락한 비행기에서 구출됐지만 갑자기 모습을 감춰 버린다



데이빗

34세. 로라의 옆자리에 앉아 있던 승객으로 총을 소지하고 있다. 그 외에는 불명

체험판에서 좌절했던 그대에게…

「리얼 사운드 초회 한정판」에 동봉되어 있던 D2 체험판-D2 쇼크-. 혹자는 이 체험판을 위해 리얼 사운드를 구입하기도 했는데…. 체험판을 플레이해본 분들은 알겠지만 그것은 좌절이었다. 재미라는 측면은 둘째 치더라도 그래픽적인 면에서 DC 게임이라고 보기에는 너무나도 무리가 있었다. 게다가 VGA박스 대응이라는 치명적인 결점(?)까지 지니고 있어 당시 D2를 기대하던 수많은 팬들에게 절망만을 안겨주었다. 하지만 그것은 어디까지나 체험판이었을 뿐. 제품판에서는 그 동안의 발매 연기가 단순히 폼은 아니었다는 것을 보여주기라도 하듯 체험판과는 사뭇 다른 모습으로 발매가 되었다.

기본 시스템

게임의 기본 시스템은 설산(雪山)의 이동과 건물의 탐색을 반복하며 진행된다. 더 이상 설명할 내용은 없다. 아! 하나만 더 말하자면 중간중간 무비도 삽입되어 있다.



▲ 이것은 객관적 시점. 장소와 상황에 맞는 다채로운 카메라 워크로 자연스러운 시점을 유지하고 있다. D2를 플레이하는 데 기본적인 시점



Y버튼을 누르고 있으면 주관적 시점으로 바뀌게 되고 이 상태에서 아날로그 버튼으로 사방을 살펴볼 수 있다. 숨겨진 아이템이 등을 찾을 때 주로 이용된다 ▶



필드상에서 여러 아이템을 획득할 수 있다 ▶



◀ 건물안에서는 침대를 사용하여 체력을 회복을 할 수 있다. 침대를 들었다 놨다 하면 체력이 회복된다(믿을 작정입니까?)



▲ 이것이 지도. 서국어로도 맵이라고도 하는 물건이다. 설마 모르는 사람은 없겠지?

■ **실내에서는 무얼 하지요?**

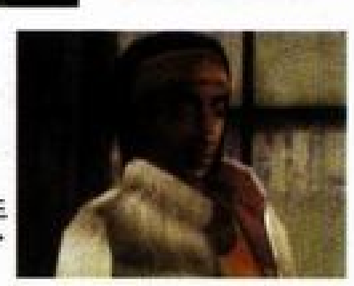
실내에서는 필드와는 달리 주관적 시점으로 바뀌게 되고, 그 때문에 이동도 자유로운 이동이 아닌 정해진 포인트만을 이동할 수 있게 된다. 여기서는 캐릭터와의 대화, 아이템의 획득, 조사 등을 할 수 있다.



▲ 실내에서의 이동은 전작과 마찬가지로 이 시점에서 진행된다



◀ Y버튼을 누른 상태에서 방향키를 이용해 주위를 살펴볼 수 있다. 이 기능을 잘 활용하면 통상 시점에서는 발견할 수 없는 아이템 등을 찾는데 도움이 된다.



실내에 있는 캐릭터와의 대화도 빠질 수 없는 요소 ▶

■ **사진 촬영**

서비스 모드 중 하나로 전투 중일 때와 이벤트 중 일 때를 제외하면 언제 어디서나 사진을 찍을 수 있다. 찍은 사진은 VMS를 사용해 친구끼리 교환해 볼 수도 있다. 무언가 의심의 여지가 남는 장면은 일단 사진으로 찍어 놓고 보자.



▲ 맘에 드는 장면이 있다면



▲ 찍어라!

■ **레벨 UP**

아무 죄없는 몬스터들을 학살함으로써 로라는 경험치를 얻게 되고 그 경험치가 일정치 이상 쌓이면 레벨이 올라가게 된다. 레벨이 올라감으로서 얻을 수 있는 메리트로는 체력이 증가하고 명중률도 높아지며 전투 스킬의 상승과 학살의 미학 등이 있다.



전투가 끝나면 경험치를 얻을 수 있다 ▶



▲ 레벨이 높아질수록 학살의 미학을 느낄 수 있다

사냥

■ **체력 회복은 사냥으로**

사냥에서 얻은 동물의 고기는 체력회복용 아이템으로 쓰이며 한번 사용할 때마다 체력이 30% 회복된다. 사냥에는 특별히 제한이 없으며 시간이 날 때마다 틈틈이 사냥을 해 회복 아이템을 비축해 놓으면 이런 게임에 약한 초보자들도 안심하고 게임을 즐길 수 있다.





▲ 이것도 다 먹고살자고 하는 짓이다



▲ 이런 놈들 외에도 각종 동물들을 사냥할 수 있다

◀ 걸렸다! 각오!

전투 19.8% 가이드

필드 상에서 적이 나타나 발생되는 전투. 전투는 랜덤으로 발생하므로 회피나 도주는 할 수 없으며 오로지 적을 쓰러트려야만 전투가 종료된다. 전투 방법은 서브 머신건이나 그레네이드 등의 무기를 사용하여 몬스터에게 조준을 맞추고 공격하면 된다. 또한 화면 밖에 있는 몬스터는 B버튼이나 X버튼으로 놀려 화면을 전환시킨 뒤 때려줄 수 있다.









▲ B 와 X 버튼으로 화면 밖의 적에게도 눈길을 돌리자

■ 전투 19.8% 업그레이드 버전

앞서 말했듯이 전투는 회피나 도주가 불가능하기 때문에 어쩔 수 없이 적을 쓰러트려야만 한다. 여기서 약간의 요령을 설명하면 적은 여러 마리가 등장할 때는 분산해서 공격하는 것보다 약해보이는 놈부터 집중공격하여 차례차례 쓰러뜨려 나가는 것이 좋다. 그 이유는… 설명 안 해줘도 다 알겠지?



▲ 적이 근거리에 있다면 집중 공격



◀ 원거리에 있다면 리로드!

<그럼 19.8% 공략에 들어갑니다>

DISK 4의 오프닝 무비가 끝난 후 게임 개시. 설산에 쓰러져 있다가 킴벌리에게 구조되어 살아난 로라는 제니의 모습이 보이지 않자 제니를 찾기 위해 문밖으로 밖으로 나간다. 우선은 맵 북쪽에 있는 석조 건물로 향하자.



▲ 이것이 이동 루트의 맵이다. 처음이라 그런지 거리도 짧고 특별히 어려운 점은 없다. 이 지도만 있다면 방향치도 안심이다

이 플로우 챠트로 당신도 D2(19.8%)마스터

1. 사냥하는 법과 아이템 등을 입수한 후 밖으로…
2. 석조 오두막으로
3. 아이템을 입수하고 최초의 오두막으로
4. 킴벌리에게 선반의 열쇠를 얻는다
5. 석조 오두막에서 라디오 외 아이템을 입수

1 아이템을 입수하고 밖으로

밖으로 나가기 전에 아이템을 입수. 선반에는 서브 머신건을, 바닥과 책상에는 체력을 회복해주는 퍼스트 에이드 스프레이(이하 스프레이)와 샷건의 탄환을 입수할 수 있다. 여기서 입수하는 서브 머신건은 게임 초반 로라의 주력무기로 위력은 약하지만(적은 더 약하다) 탄 수의 제한이 없는 것이 매력으로 호감도 120%의 중요무기이다. 또한 스프레이는 녹, 황, 적의 순서로 위력이 강해진다.



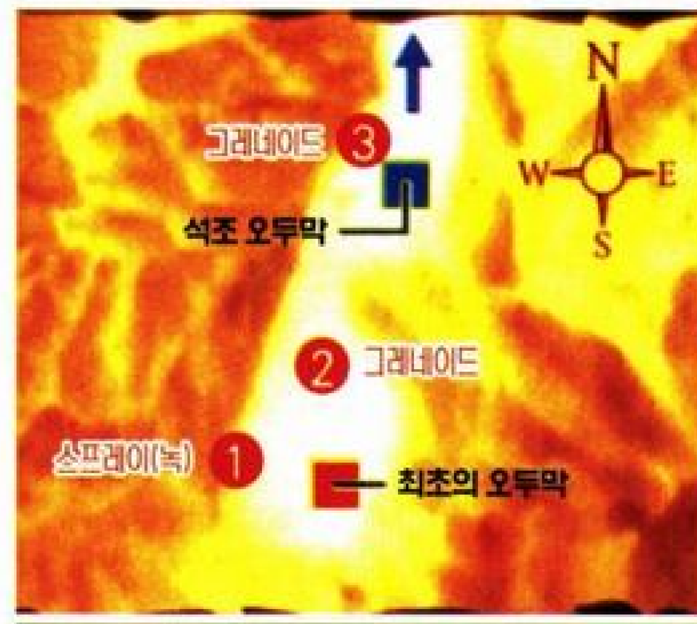
◀ 난로 옆에 스프레이가 떨어져 있다

입수 아이템

서브 머신건
샷건 탄환
스프레이(녹)×3, 스프레이(황)

2 석조 오두막으로 GO

로라가 가장 먼저 향하게 되는 곳은 석조 오두막으로 최초의 오두막 북쪽에 위치하고 있다. 입수하기는 힘들지만 아래의 지도를 참고하여 아이템을 전부 입수하며 석조 오두막으로 향하자. 여기서는 로라의 최초의 밥이 되는 몬스터가 2마리 등장한다. 그렇게 강한 적은 아니지만 중요한 것은 로라도 약하다는 것이다.



입수 아이템

입수 장소	아이템
부서진 자동차의 동쪽	스프레이(녹)
오두막 서쪽 주변	그레네이드
석조 오두막의 지붕 위	그레네이드

KEY POINT

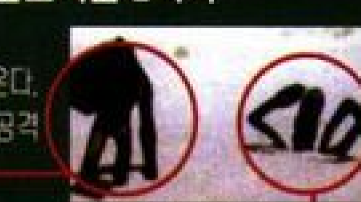
최초의 저투! 등장 몬스터는 2마리

휴먼타입 A

변형된 오른팔로 공격해 온다. 재빨리 옆쪽으로 돌아가 공격할 때도 있으니 주의!

와이아이드 · 타입 A

지면속에서 접근해 온다. 약점인 눈을 노리자.



▲ 등장하는 몬스터들

3 석조의 오드막에서 아이템을 입수

석조의 오두막에서는 스프레이(녹)×3과 그레네이드를 얻을 수 있다. 스프레이는 조금 찾기 힘든데 전화가 있는 테이블 아래에 있다. 선반은 열쇠가 없어 아직은 조사할 수 없다. 아이템을 전부 입수했으면 최초의 오두막으로 돌아가자.



◀ 테이블 밑에 있는 아이템과 금고와 선반 아래에 있는 아이템도 전부 입수하자

입수 아이템

스프레이(녹)×3,
그레네이드

4 최초의 오두막으로 돌아와 선반의 열쇠를 입수

오두막에 돌아오면 킴벌리에게 선반의 열쇠를 받을 수 있다. 이 열쇠를 사용하면 석조의 오두막에 있던 선반을 조사할 수 있다. 이제 다시 석조의 오두막으로 향하자.



▲ 킴벌리에게 열쇠를 받는 신은 무비로 표현된다. 무비의 수준은… 그냥 보면 안다

Dreamcast

KEY POINT

여기서는 현재 침대를 킴벌리가 사용하고 있어 체력 회복을 할 수 없다. 전투에서 체력을 소모했을 때는 아이템을 사용하던지 아이템이 정 아깝다면 석조의 오두막에 있는 침대를 이용하자.

5 석조 오두막에서 중요 아에템 입수

다시 석조 오두막으로 돌아와서 킴벌리에게 받은 열쇠를 사용하여 선반을 조사하자. 선반안에는 그레네이드, 라디오 기능이 붙어있는 테이프 레코더, 수제용 스틱을 얻을 수 있다. 그레네이드는 복수의 적에게 큰 데미지를 줄 수 있는 강력한 무기지만 서브 머신건과는 달리 탄수에 제한이 있다는 단점이 있다. 석조 오두막에서 침대를 사용해 회복을 끝내면 다시 최초의 오두막으로 돌아오게 된다.



▲ 선반 안에는 아이템이 가득! 아이 좋아~♥



◀ 침대에서 잠을 자면 체력이 회복된다. 하지만 현실에서는 오히려 체력이 떨어질 때도 있다

입수 아이템

그레네이드
라디오기능이 포함된 테이프 레코더
수제용 스틱

<그럼 남은0.2%의 공략에 들어갑니다>

이제 체험판에도 들어있었던 첫 보스 스튜어디스전이 기다리고 있다. 석조 오두막에서 아이템을 입수한 후 다시 최초의 오두막으로 돌아와 지도의 북쪽에 있는 낙하 사고현장으로 향하자. 여기까지 살아남으신 분들이라면 어느 정도 레벨업을 이룬 상태지만 복수의 적이 동시에 등장하므로 사냥을 잘 활용하여 체력을 회복해 나가야 한다.

이 플로우 차트로 당신도 D2(19.8%)마스터+ 0.2% 버전업편

6 석조 오두막에서 돌아와 킴벌리와 대화

7 밖으로 나오면 라디오가…!

8 북쪽에 있는 추락 사고현장으로

9 비행기 내에서 스튜어디스와 전투

6 다시 최초의 오두막으로

오두막으로 돌아오면 휴식을 취하고 있던 킴벌리가 로라의 과거에 대해 묻는다. 또한 입수한 라디오는 아쉽게도 고장이 나있어 사용할 수 없다는 것도 알게 된다. 여기서는 킴벌리와의 대화 이벤트외에는 아무 것도 등장하지 않으니 침대에서 체력을 회복한 후 밖으로 나오자.

7 라디오에서 구조 요청이

밖으로 나오면 갑자기 라디오에서 스튜어디스에게 통신이 들어온다. 추락한 비행기의 안에서 무선을 사용해 로라에게 구조를 요청하는 것이다. 로라는 맵 북쪽에 있는 비행기 추락사고현장으로 향한다. 중간에 길이 두 군데로 나뉘어져 있으니 맵으로 현재 위치를 확인해가며 진행하자.



▲ 어째서 고장난 라디오가 무전기 대신으로 사용되는지는… 따지지 말자

8 사고현장에 도착했지만

추락현장의 주변에는 지금까지 출현한 2종류의 몬스터 외에도 다리가 넷 달린 몬스터도 등장한다. 이 몬스터의 특징은 다리게 4개인 탓인지 좌우 이동이 굉장히 빨라 조준이 어렵다는 것이다. 몬스터가 멈춰있는 틈을 타 공격하자. 또한 사고현장 주변에는 전부 5개의 아이템을 입수할 수 있다. 아이템이 전부 뿔뿔이 흩어져 있어 찾기는 힘들지만 최후의 보스전을 남기고 장비를 반드시 점검해야 되기 때문에 모두 입수하도록 하자. 모든 장비의 점검이 끝났다면 드디어 비행기의 안으로 잠입이다.





◀▲ 표시된 곳에 아이템이 있다

입수 아이템

석조의 오두막 북쪽에 좁은 길에서 입수	스프레이(녹)
비행기 남쪽의 있는 나무의 뿌리부분에서 입수	스프레이(황)
비행기남쪽에 있는 풀의 뿌리에서 입수	그레네이드
비행기 서쪽에 있는 설산 위에서 입수	그레네이드
비행기 동쪽의 눈 위에서 입수	스프레이(녹)

KEY POINT

추락사고현장에서 발견! 새로운 몬스터

포후드 · 타입

4발로 이동하는 몬스터. 좌우로 점프해가며 접근해 오기 때문에 조준하기가 까다롭다. 체력은 그렇게 높지 않지만 공격하기가 힘드니 정확하고 확실한 공격으로 가볍게 쓰러뜨리자.



9 어서 오십시오. 지옥에 잘 오셨습니다 ♥

비행기 안으로 들어가 계속 전진하면 몬스터로 변해버린 스튜어디스를 볼 수 있다. 이 아주머니에게 데미지를 줄 수 있는 방법은 두가지로 첫 번째는 스튜어디스의 본체를 노려 확실히 체력을 깎아먹는 방법과 또 하나는 스튜어디스의 옆에 떠있는 작은 나방을 공격해 데미지를 뽑아내는 방식이다. 어느 방법으로 공격해도 상관은 없지만 적은 투지로 큰 실속을 챙길 수 있는 두 번째 나방 버전을 적극 추천한다. 잘만 조준하면 3~4방이면 보낼 수 있을 것이다.



▲ 기내를 자유롭게 이동(여기서 세이브를 해 놓는 편이 좋다)





▲ 첫 번 째 보스인만큼 그렇게 높은 난이도를 가지고 있지는 않다

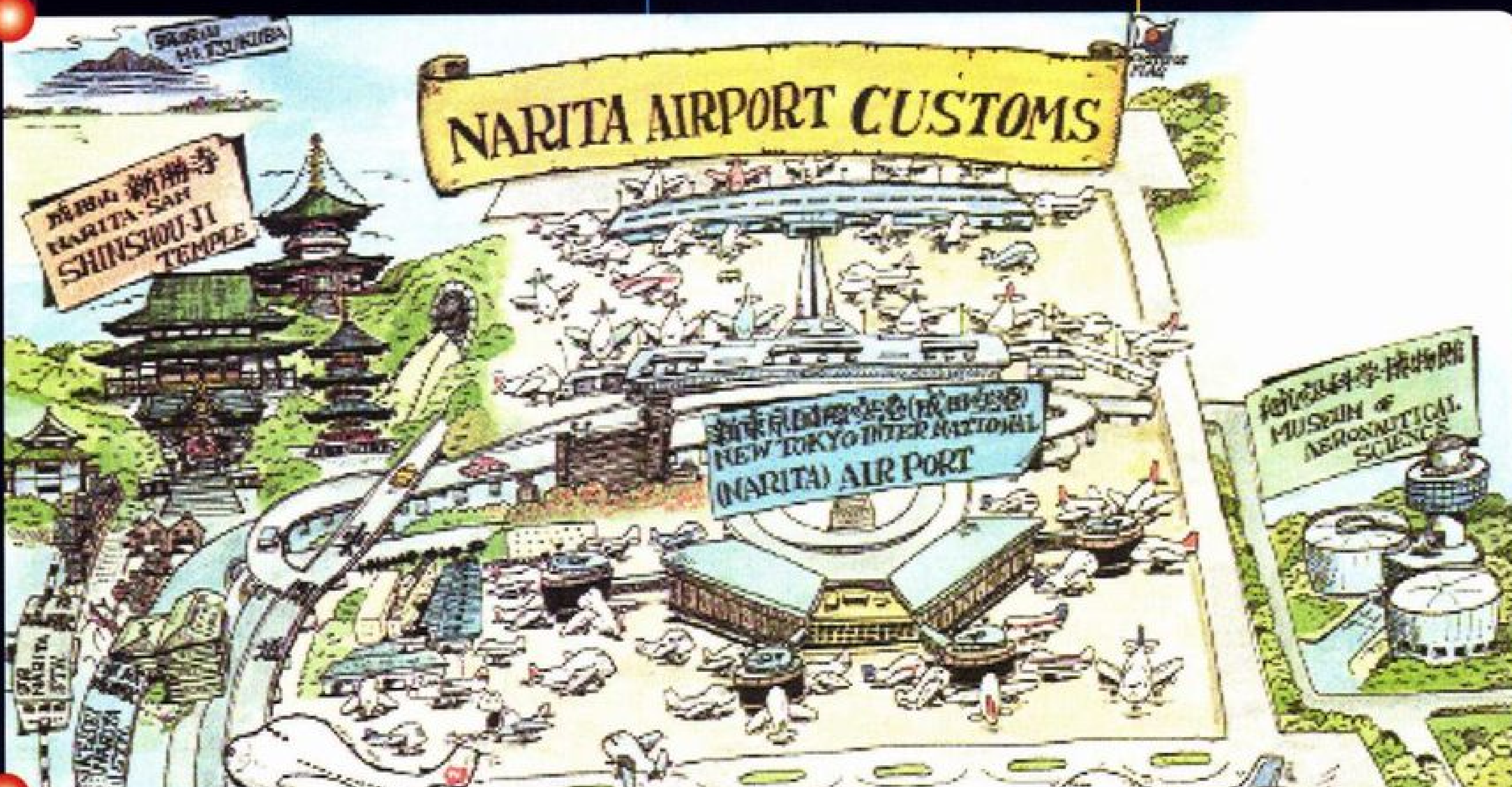
20%를 마스터한 당신에게

수고하셨습니다. 지금까지의 내용을 모두 이해한 당신은 D2 초반 부분의 20%를 이해한 것입니다. 남은 80%는 자신의 근성에 맡겨 보십시오. 여러분이 적극적으로 성원해 주신다면 나머지 80 퍼센트도 어떻게….

자! 한국을 떠날 준비는 다 되었습니까? 지난호에 실린 글을 구석구석 읽어보았다면 이미 한국탈출의 기반은 다진 셈입니다. 이번호에서는 지난호에 이어 비행기에서 내려 일본에 입국하는 과정과 공항에서 추엽원(아키하바라)에 입성하는 과정, 그리고 그 이후에 여러분이 겪어야 할 무수한 고통과 즐거움, 더불어 배고픔에 관해 이야기해보고자 합니다. 원래 두 번에 걸쳐 모든 것을 공개할 예정이었지만, 아무래도 2회만으로는 부족한 감이 없지 않군요. 이번호에서는 가장 큰 걸림돌이라 할 수 있는 일본 도착(즉 공항점거)을 비교적 세밀하게 「공략」해 보고자 합니다.

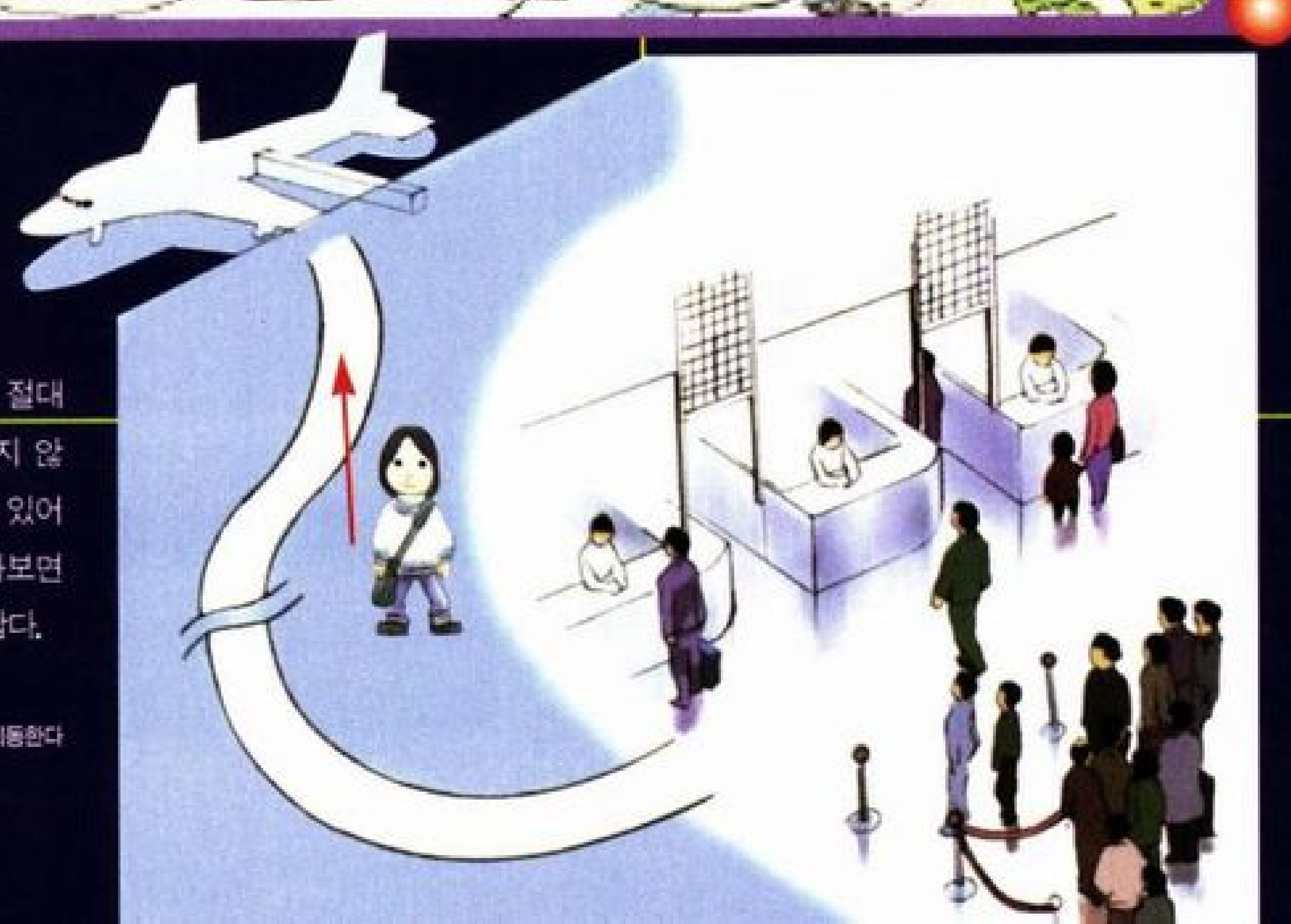
秋葉原 들쑤시기

- 제 2장 공항점거 -



도착

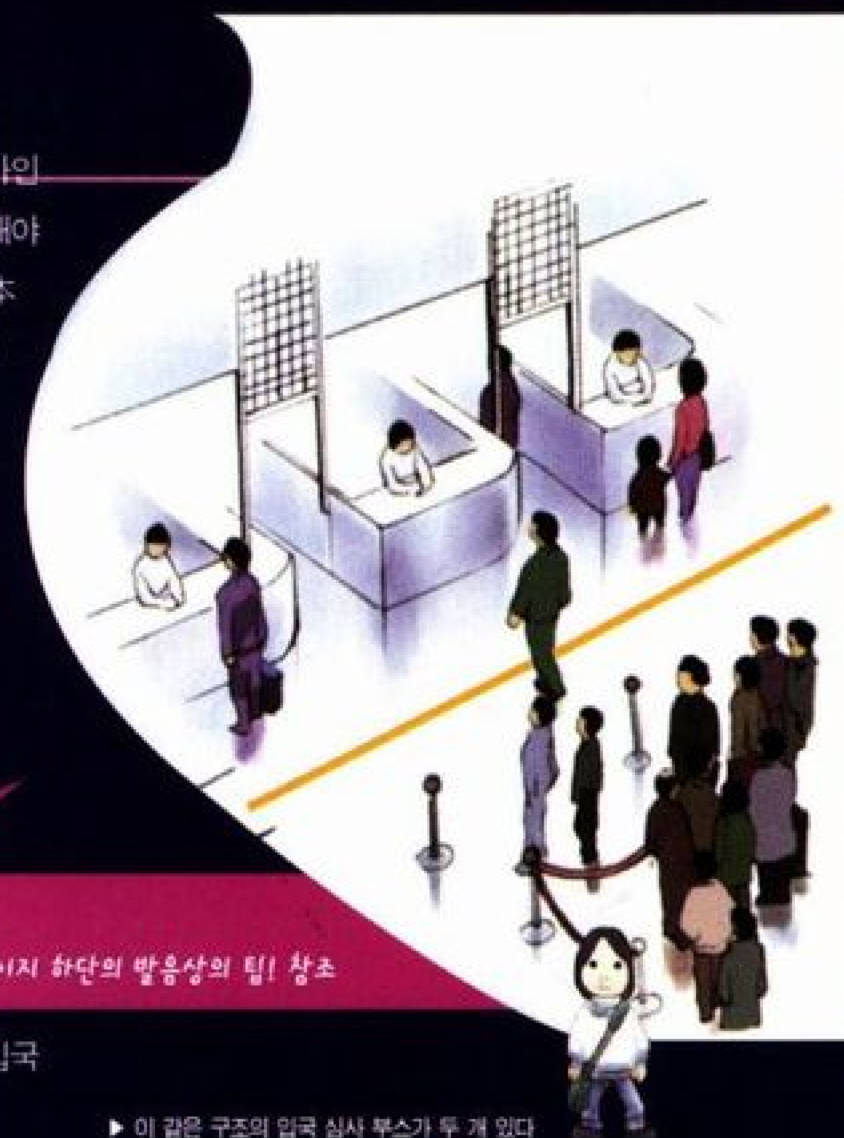
비행기에서 문제를 일으키지 않았다면 별 어려움 없이 일본에 도착할 수 있을 것이다. 자 이제 비행기가 정지하고 내리는 부분. 이 부분부터는 상당히 많은 것이 눈치에 의해서 진행된다. 주변을 잘 살피며 진행하되 절대로 남들을 따라하고 있다는 인상을 주어서는 안된다(왠지 모르게 창피하지 않은가? 초보라는 것은). 남들을 따라 두근두근 이동하자. 이때 손에 들고 있어야 할 것은 두 가지. 입국 신고서(일본용)와 여권이다. 복도를 따라 걷다보면 중간에 화장실이 있다. 잠시 들러서 몸과 마음을 가볍게 하는 것도 아름답다.



▶ 비행기에서 내리면 그림처럼 원형의 복도를 따라 이동한다

입국 심사대

드디어 입국 심사대에 도착했다. 심사원들이 있는 책상까지 가기 위해서는 놀이공원 등에서 볼 수 있는 대기라인에서 좌우 왕복운동을 계속해야 한다. 갑자기 항공기가 몰려든 시간이라면 입국심사를 위해 거북이 걸음을 해야 하는 시간이 1시간 이상이 되는 경우도 있다. 입국 심사대는 일본인 전용과 외국인용으로 나뉜다. 일본인(日本人)이라고 쓰여진 곳으로 가서 입국 심사를 받으려하지 말자. 우리는 외국인이다. 한가지 팁을 공개하자면 이 입국 심사대는 두 곳이 존재한다(나리타 1청사의 경우. 다른 청사도 같을 것으로 추정). 입국 심사대가 있는 넓은 홀의 건너편을 바라보자. 건너편에도 똑같은 구조의 입국 심사 부스가 있을 것이다. 자신이 서 있는 줄이 너무 길다고 생각하면 재빨리 건너편 입국 심사대로 발길을 돌리도록 하자. 그러나 참으로 묘한 것이 세상사…. 분명히 건너편 줄이 짧아서 이동했는데도 불구하고, 원래 줄의 수속이 먼저 끝나 버리기도 한다. …아 인생이란….



▶ 이 같은 구조의 입국 심사 부스가 두 개 있다

드…드디어 내 차례가 다가온다. 줄이 끝나는 곳에는 키 작은 노인 한 분이 빈 부스 쪽으로 여러분을 안내할 것이다. 가끔 이 노인이 뭔가를 묻곤 하는데 그 질문은 다름이 아니라….

노인 :(입국 신고서를 팔랑팔랑 흔들며)これ もってる? (고레 모ㅅ떼루?)
해석 : 이거 가지고 있냐?

※ 페이지 하단의 발음상의 팁! 참조

라는 질문이다. 입국 신고서를 흔들면서 이거 가지고 있냐는 질문을…. 그 의미는 무엇인가? 바로 그렇다! '입국 신고서를 가지고 있느냐?' '제대로 작성했느냐?' 그것을 묻는 것이다. 무엇이 두려운가! 우리는 지난호를 보며 수백번이나 입국 신고서 작성을 연습하지 않았던가. 기내식을 먹고, 그 남는 시간에 이미 한 곳의 빈칸도 없이 입국 및 출국 신고서를 모두 작성하지 않았던가! 두려울 것이 없다. 노인에게 말하자!

들쑤시기 소년(이하 들·소) : (신고서를 들이밀며)ええ もってます. (에에, 모ㅅ테마스)
해석 : 예! 가지고 있고 말고요. 벌써 한달 전부터 준비했는걸요! 보세요! 자신있다구요.

뭐 굳이 입을 열고 싶지 않다면 말을 하지 않아도 좋다. 입국 신고서를 눈 높이로 들어 팔랑팔랑 흔들어 보이는 것만으로 충분한 대답이 될 테니. 어떻게 생각해보면 그렇게 하는 게 훨씬 여유 있어 보이고, 경험치 높아 보일 수도 있겠다는 생각이 문득 든다. 잔잔한 미소를 흘리며 눈썹을 위아래로 움찔움찔, 그리고 그의 코앞에 신고서를 흔든다…. 그러나 노인과 놀고 있을 시간은 없다. 서둘러 노인이 지시하는 부스 앞에 가서 서자. 이때 앞에서 심사를 받고 있는 사람 뒤에 바짝 붙어서면 안된다. 바닥에 그어진 대기선에서 잠시 기다리다가 앞 사람이 완전히 일을 마친 뒤에 책상 앞으로 다가서도록 하자. 그리고 입국 심사원에게 두가지 아이템을 한꺼번에 건네도록 한다. 두가지… 바로 여권과 입국 신고서(물론 옆에는 출국 신고서가 붙어있다)를 말한다.

보통 입국 심사원들은 대부분 아무 말 없이 출입국 사증(비자)과 입국 신고서의 내용을 살펴본 뒤, 입국 신고서는 뜯어서 자기가 가지고, 나머지 부분(출국 신고서)을 여권에 호치키스로 붙인다. 여권을 돌려줄 때 받아서 통로를 빠져 나오면 입국 심사대의 작업은 끝나는 것. 그러나…아주 가끔씩 입국 서류에 문제가 발생하거나 쓸데없이 친절한 심사원들이 이런 저런 얘기를 걸어오기도 한다. 아뿔사! 일본인과 대화를 해야한다는 것이다. 이 상황을 모면하는데는 다음 두 가지 조건이 필요하다.



첫째, 열린 귀. 어차피 모든 일본어를 알아들을 수 없는 상황이기 때문에 상대의 대사중 내가 아는 단어를 하나라도 잡아내야 한다.

둘째, 두꺼운 얼굴. 솔직히 이것만 있으면 앞으로의 모든 여정이 상당히 편안해질 것이다. '어차피 나는 외국인 모르면 어떠리, 틀리면 어떠리…' 등의 생각을 가지고 임하자. 위기가 닥쳤을 때 조금의 부끄러움 없이 HELP를 외칠 수 있는 기백도 여기에 포함된다.

이 기본 조건을 염두에 두고 다음 페이지에 제시하는 해결방식을 통해 훌륭하게 난관을 극복하자.

발음상의 TIP

■ 'ㅅ' 표기는 무슨 짓입니까?

빈번하게 등장할 대사 공략중 'ㅅ'마크는 촉음을 표기하기 위한 것이다. 즉 위의 'もってる'의 밑줄 부분을 표기하기 위한 것. 'もってる'는 「못테루?」라는 세 글자로 표현되는 것이 아니라는 점을 유념해야한다(굳이 억지로 발음하자면 「모읏떼루」정도일까…). 어쨌든 지금부터 등장하는 'ㅅ' 부분은 조심해서 발음할 것이며, 들을 때도 신경을 쓰도록 하자.

■ 'N'은 뭡니까? 휴대폰 광고입니까?

또한 우리말의 'ㄴ, ㅁ, ㅇ' 받침과 유사한 소리를 내는 'ん' 발음의 경우는 N으로 표현하기로 한다. 발음할 때는 받침 'ㄴ'과 흡사한 소리 값을 가진다. 시중 일어학원 등지에서 'ん'은 여러 가지로 발음된다며 하나하나 다 외우라는 식의 강의를 하는데, 일일이 외울 필요는 전혀 없다. 'ん'의 발음은 우리말의 'ㄴ'과 거의 흡사하다고 생각하면 OK. 우리말의 'ㄴ' 받침도 바로 뒤에 오는 자음에 따라 소리가 변하곤 하지 않는가?(ex : 신부, 심부는 끊어 말하지 않는 이상 똑같이 발음된다). 둘 다 받침의 역할을 한다는 것에서 아주 비슷하지만 일어의 'ん'과 우리말의 받침 'ㄴ'에는 큰 차이가 있다. 'ㄴ'은 혼자서 한 음절을 만들지 못하지만, 「ん」은 한 음절을 이룬다는 점. 초등학교 재학 이상의 수준이라면 '음절'이라는 단어를 알고 있을 것이다(모르면 가까운 사람에게 물어도 좋다).

이해가 가는가? 안 갈 것이다. 책을 덮고 싶을 것이다. 그러나 그렇게 놔둘 수는 없다. 기자도 나름대로 고민하며 이 글을 쓰고 있다. 조금만 참자. 이해해 보자. 부탁입니다.

우선 우리말의 'ㄴ' 받침을 '마'라는 글자에 붙여보자.

·마 + ㄴ = 만 → 한 글자! 게다가 1음절

그렇다 이것은 1음절이다. 그러나 일본어의 경우를 보자. 일본어의 '마(ま)'자 뒤에 'ん'자를 붙이면?

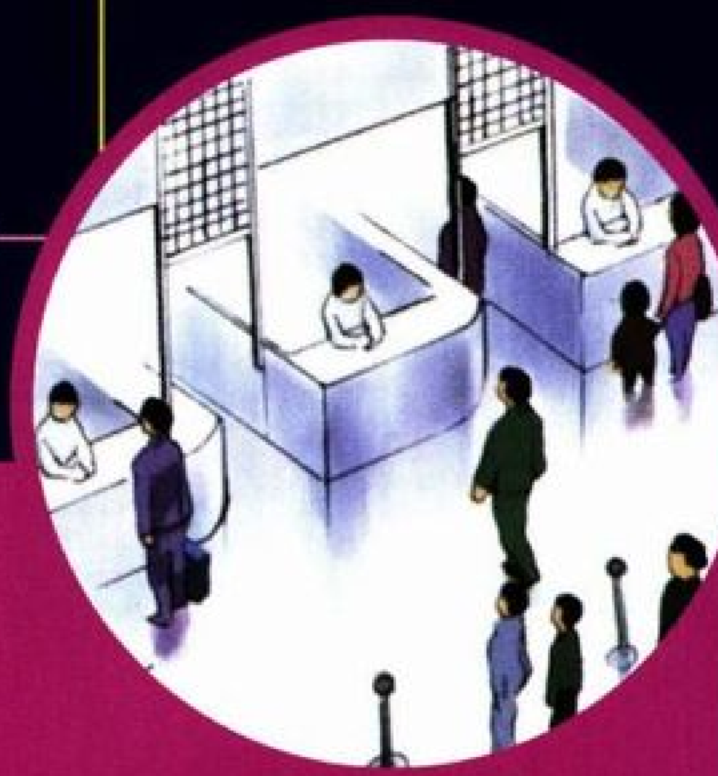
·ま + ん = まん → 두 글자! 더불어 2음절!

이제 알겠는가? 우리말의 경우는 '만'이라는 한글자가 되고 일본어의 경우는 한글 '만'에서 받침 부분을 뒤늦게 발음하는 듯한 '마N'이라는 두 글자가 되는 것이다.

■ '~' 아리랑 마크!?

더불어 가끔 등장할 '~'기호는 앞의 발음을 길게 끌어 발음하는 것을 표현한다. 한 글자 분만큼 늘여서 발음하자.

심사원을 정복하라



일단 지난달의 신고서 작성 요령을 정확하게 따라서 기입했다면 신고서에 문제는 없다고 보아도 무방하다. 그러나 오자가 있거나 할 경우, 세관원의 지적을 받게 되는데 기입사항에 문제가 있을 경우는 세관원이 해당란은 손가락으로 직접 찍어가며 지적하기 때문에 눈치로 극복할 수 있을 것이다. 그 밖의 상황, 원인도 결과도 알 수 없는 그밖의 상황에는 이렇게 대처하도록 하자.

역경을 헤쳐나가며 타입

일단은 일본어에 대한 경험이 있는 편이 유리하다(사운드 노벨을 자주 플레이할 것을 적극 권장한다). 하지만 아무리 몰라도 띄엄띄엄 뭔가가 들릴 것이다. 그 단어를 조합해서 그에 맞는 답변을 유추하자. 물론 적절한 상황판단과 바디 랭귀지의 조합은 필수.

질문) 심사원 : 日本………よていですか.
(니호N……· 요테~데스카)
일본………예정이십니까?

→ 무엇을 묻고 있겠는가? 그렇다. 일본에 얼마간 있을 예정이냐는 말이다. 자신이 체재할 기간만큼을 얘기해 주자. 말이 잘 나오지 않을 경우는 손가락을 들어 표현해 보자.

당일치기	ひがえり(히가에리)	です(데스)
이틀동안	ふつかかん(후츠카카N)	
사흘동안	みっかかん(미ㅅ카카N)	
나흘동안	よっかかん(요ㅅ카카N)	
닷새동안	いつかかん(이츠카카N)	
·		
일주일간	いっしゅうかん(이ㅅ슈~카N)	

이 밖에도 일수, 날짜 관련 표현은 무수히 많이 존재한다. 초급 일본어 교재 등을 통해 숙지해두면 쓸모 있을지도 모르지만 '공항을 통과한다'는 목적을 위해서 그 많은 것들을 외우기는 참으로 곤란한 일이 아닌가. 위에 써 있는 것들 중에서 마음에 드는 것을 한 개 외워두는 것이 편할 것이다. '이틀입니다'라고 대답하고서 사흘동안 일본 여행을 한다고 해서 범법자 취급을 받지는 않는다.

질문) 심사원 : 日本には はじめてですか.
(니호N니와 하지메테 데스카)
일본엔 처음 오신건가요?

→ 어차피 이 글에 의존하고 있다면 일본행이 처음임은 거의 확실할 터, 부담없이 처음이라는 것을 밝혀주자.

들·소 : はい はじめてです. (하이 하지메테데스)
예, 처음입니다.

글단의 비기형

이것은 자신의 모든 것을 내던지는 타입이다. 이 한마디면 누구도 당신에게 두 번 말을 걸지 않는다.

들·소 : にほんご わかりません.
(니호N고 와카리마세N!)
일본말 못합니다.

거의 모든 상황에서 사용할 수 있고, 그 효과 또한 무적이다. 다만

삐뽀형

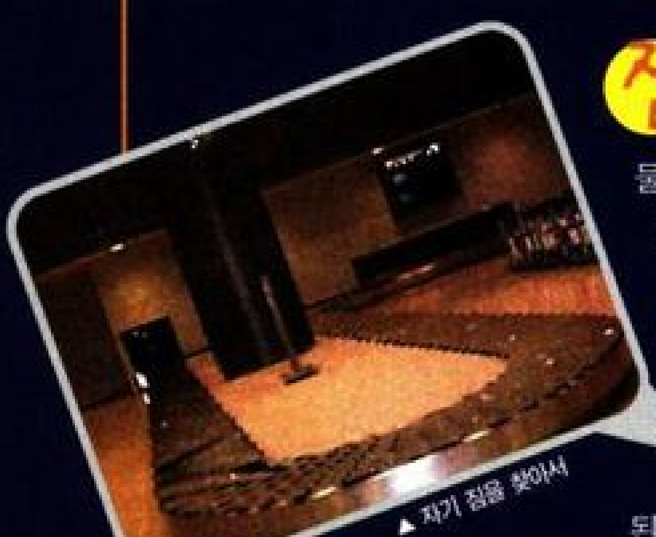
모르는 것은 죄가 아니다. 주변을 둘러봐서 가장 한국인스럽고 인텔리스러운 사람에게 도움을 청하면 된다. 잘 풀리면 그(혹은 그녀)가 밥은 물론이고 이후의 일본행에 있어 많은 도움을 줄 수도 있다. 실제로 많은 아저씨들이 이 방법만으로 일본 여행을 하곤 한다. 한국인에게 도움을 청하는 방법은 다음과 같다.

들·소 : 저…죄송하지만… 제가 일본말을 못하는데…
좀 도와주시겠습니까?

자칫 상대가 도움을 거절할 경우가 발생했다고 하더라도 상대의 면전에서 '제길'이라던가 '에이씨' 등의 발언을 해서는 안된다. 반드시 돌아서서 나직이 지껄이도록 하자.

이처럼 입국 검사중에 발생하는 상황은 정말 여러가지이다. 일본어가 능숙한 사람이라도 이곳에서는 '심사'를 받는다는 분위기 때문에 다소 위축되곤 한다. 절대 겁먹지 말고 떳떳하게 임하자. 따지고 보면 말이 안통해서 더 답답한 것은 우리가 아니라 심사원 쪽일 것이다. 유유자적 통로를 빠져나가 버리자! 반드시 여권은 받아가지고 말이다.

짐을 찾고…



▲ 자기 짐을 찾아서

물론 우리의 목적은 '구매'이기 때문에 일본에 건너갈 때는 가벼운 몸으로 떠나게 될 것이다(물론 올 때는 다소 무거워지겠지만…). 그러나 가방에 다소의 물건을 집어넣어 출발시(항공권을 교환할 때, 손에 들기 어려울 정도의 짐을 따로 보관시킨다) 가방을 부쳤을 경우, 짐을 찾아야 한다. 짐을 찾는 법은 간단하다. 전광판에 표시되는 자기 비행기 편명을 찾아서 그 밑으로 가면 컨베어 벨트가 돌아가고 있는 것이 보일 것이다. 그 밑에서 기다리다가 자기 짐이 나오면 얼른 집어들면 된다. 짐을 맡긴 사람이라면 자기 짐을 찾아서, 조그마한 가방 하나만 든 사람이라

세관원도 쓰러뜨리자!



▲ 미녀 세관원이던, 못생긴 아저씨 세관원이던 여권 건네고 외치자. ありません!

입국시 공항에서의 절차 중 두 개의 심사대를 지나게 된다. 하나는 아까 통과했던 입국 심사대. 그리고 나머지는 지금 통과하게 될 세관이다. 입국 심사대가 사람을 검사하는 곳이라면 세관은 짐을 검사하는 곳이다. 그러나 거의 빈 몸이나 다름없는 우리가 두려워할 것은 아무 것도 없다. 아니… 하나 있다. 분명 뭐라고 말을 걸텐데 그에 맞는 대답을 할 수 있을까? 하는 두려움…. 그렇다 그들은 내게 무슨 말을 걸 것인가? 그들의 말은 여러 가지 형태지만 놀랍게도 그에 맞는 해답은 단 하나이다.

먼저 그들에게 여권을 내밀자. 그리고 짐을 검사대 위에 올려놓자. 그들이 뭐라고 물어보던 간에 우리는 단 한



▲ 그러나 밀수 등을 시도하다간 딱! 걸린다

단어만을 내뱉으면 되는 것이다. 단어를 알아들으려 애쓸 필요도 없다. 그들은 던지는 질문은 "가방 속에 금지된 물건이 들어있습니까?", "담배나 술 같은 거 들어 있나요?", "식료품 등을 가지고 계십니까?" 등 무수한 형태를 띈다. 그러나… 한마디면 무사통과다.

들·소 : ありません(아리마세N) 없습니다.

경찰복을 입었다고? 무서운 인상에 콧수염까지 길렀다고? 그러면 어쩔건가? 난 아무것도 없다. 대부분의 세관원을 아예 가방에 손조차 대지 않는다. 무·사·통·과.

드디어 동경으로

자! 경찰같은 모습의 세관원을 지나치고, 드디어 나의 몸과 마음이 참자유를 얻게 되었다. 반투명 자동문 앞에 서자… 열린다. 역시나 자동문. 드디어 일본 공항의 '도착 로비'에 나온 것이다. 이제까지는 필요 이상으로 긴장하고 있었으니 '일본에 와 있다'는 것을 실감할 수 없었겠지만, 이제부터는 다르다. 드디어 일본에 와 있다. 이제 느껴지는가? 기쁜가? 그러나…우리는 일본에 온 것만으로 만족할 수 없다. 목적을 잊지 말자. 우리는 아키하바라를 점령하기 위해 이곳에 온 것이다. 물론 일본에 왔다는 것만으로 온몸의 긴장이 다 풀어져 버렸겠지만 거기에 만족하지 말자 우리가 가야할 곳은 아키하바라! 아키하바라란 것을 잊지 말자. 아키하바라로 들어가는 방법! 그렇다! 페이지를 보면 알겠지만 그 방법은 다음달에 공개된다. 본의 아니게 페이지가 늘어나고 있는 점을 아쉽게 생각하며, 미안하지만 일본여행을 한달만 늦춰주기를 바란다.



▲ 동경에 들어가는 교통편은 여러 가지가 있다. 물론 걷거나 달려도 좋다

공항은 복잡하다!

일본으로 들어가는 많은 사람, 특히 우리처럼 아키하바라를 향해 달리는 이들은 동경 인근의 공항을 이용하게 마련이다. 혹자는 '공항은 동경 한가운데에 있지 않습니까?-(물음표)'라고 묻곤하는데, 그럴 때마다 나는 '공항은 동경 한가운데에 있지 않습니다.-마침표'라고 대답한다. 서울로 가는 공항이 김포 국제공항이듯이, 동경으로 향하는 국제 공항은 동경에서 다소 떨어진 나리타(成田)이나 하네다(羽田) 공항이다(이 글에서 나오는 대부분의 상황 설명은 그 두 개의 공항중 나리타를 중심으로 전개하는 것임을 알아두자).

중요한 것은 우리가 도착할 나리타 공항은 두 개의 청사로 나뉘어 있다는 점이다. 자신이 이용하는 항공편에 따라서 도착청사가 달라진다는 점을 알아두자. 국내 항공사의 두 산맥인 아시아나와 대한항공만 하더라도 도착하는 청사가 다르다. 또 기회가 생겨 저가의 항공권을 구하게 되는 경우(외국 항공사의 경우 국내 항공사보다 표값이 저렴한 경우가 많다. 그러나 스튜어디스를 비롯한 기내의 모든 서비스가 외국어로 진행된다)에는 어느 청사에 내리게 될 것인가? 얼핏 생각해 보면, "무슨 청사로 내리는 것이 뭐가 중요한가? 그냥 나가서 동경으로만 가면 되는 것 아닌가?"라고 말할 수도 있겠지만, 이 부분을 체크해야하는 이유는 다른 곳에 있다. 그것은 다름 아닌 귀국시의 문제. 자신이 탈 항공기가 어느 청사에서 이륙하는지를 모른다면 귀국시기가 연장되는 불운을 맛보거나, 심할 경우 국제미아 탄생의 결정적인 계기를 갖게 되는 것이다. 자신이 내린 청사를 잘 기억해 두었다가 돌아올 때도 그 청사를 향하는 것이 기본적인 방법이다. '나는 평소에도 기억할 것이 너무나 많은지라 그것을 기억할 수가 없네!'라고 생각하는 분은 오른쪽에 있는 표를 커닝하도록 하자.

제 1 여객 터미널	제 2 여객 터미널
아메리칸	일본항공(JAL)
엘 프랑스국영	전일본(ANA)
아리타리아	일본 에어 시스템
프리티시 에어 웨이	일본 아시아 항공
캐세이 퍼시픽	아시아나 항공
핀란드	러시아 국제항공
대한항공	에어 인디아
KLM네덜란드	스리랑카
노스웨스트	뉴질랜드
싱가폴	오스트리아
유나이티드	비맨 방글라데시
버진 아틀렌틱	중국국제
바링 브라질	중국동방
기타 항공	컨티넨탈
	컨티넨탈 미크로네시아
	델타
	에어 퍼시픽
	인도네시아
	이란 항공
	말레이지아
	이집트
	필리핀
	파키스탄
	기타등등 항공

예습

일본 여행에서 수시로 사용될 아이템들에 관해 예습을 해두도록 하자. 이것은 다음 달의 예고편이기도 하다.

아이템명	발음예	설명	제시, 사용 장소
とうじょうけん	토~죠~케N	탑승권, 비행기 티켓을 말한다	출국 게이트, 게이트 부근 면세점, 출국 심사
パスポート	파스포~토	여권을 말한다	입국 심사, 세관, 탑승권 입수시, 공항에 들어올 때 출국게이트, 출국 심사

새턴인





끝에 와 있지만 끝이라는 생각이 들지 않는다.
막다른 길이지만 시작점이라 생각할 수도 있다.
가라앉는 듯이 보이지만 떠오르는 것일 수도 있다.
밥먹듯이 끼니를 거를 수는 없다.
거짓말을 밥먹듯이 한다고?
나는 밥을 복스럽게 먹으니….
거짓말을 복스럽게 한다고?
복받으세요… 새해니까. 진짜 새해니까!

이현수 가지

[redacted]



슬기입니다. 약속대로 요코의 사진을 같이 보냅니다. 제 옛날 다이어리에 붙여져 있더군요. 그 중 가장 예쁘게 나온 것을 빌려드립니다(감포웨르 가서 다시 찾아올 것임)제가 예전에 이쁘게 나온 사진을 보내 달라니까 화장까지 한걸 보내주더군요.
나이는 저와 같은 16살입니다(생일은 저보다 3달 빠름) 그런데 왠지 모르게 성숙해 보이지요? 제 예상으로는 파워가족이나 파워 독자들이 생각한 것과는 다른 얼굴이라고 생각합니다. WHY? 넘 이쁘니까! 저희반 애들한테 한번 요코 얼굴을 보여줬었는데 다들 이건 연예인이 아니냐고 그러더군요. 참! 몇월호인지는 기억 나지 않지만 게임파워가 전국으로 나가는 책이라면서요? 그럼 일본에도? 그렇지만 요코는 아직까지 이 사실을 모릅니다. 제가 얘길 안했거든요. 하지만 여기 나온 사진을 요코나 요코친구가 본다면? 모든 것 사과할 생각입니다.
글구 한가지 더! 아쉽게도 이번 달은 마지막으로 요코와 관련 사연을 끝내려합니다. 가지님 말씀대로 다음달부터는 새롭고 참신한 소재로 새턴인의 문을 두드리겠습니다. 그동안 '요코와의 러브러브 파라다이스' 사연을 사랑해주신 게임파워 독자들과 저의 팬여러분께 정말 정말 다시 감사드립니다.
PS. 가지님이 원하신다면 언제든지 다시 요코 사연을…(퍼억!)

▶ 오! 이분이 기다리던 요코양이군요. 과연 미녀는 미녀. 그러나 어딘지 모르게 한국인의 냄새가 다분히 나네요. 마치 교포인 것처럼…. 제가 일본 생활을 하면서 만났던 16세의 소녀와는 달라도 무척 많이 다르군요. 어디가 다른지 다른 독자여러분이 궁금해 할까봐 몇 자 첨부하자면…. 먼저 화장하는 방식이 일본 여학생의 그것과는 많이 다르군요. 입술주위를 둥글고 넓게 바르는 방식은 한국에서 유행하는 화장 방식이네요. 뭐 제가 일본을 떠난 지 꽤 오랜 시간이 흘렀기 때문에 현재의 유행에 관해서는 잘 모릅니다만…. 어쨌든 일본 여학생스럽지 않은 화장방식을 택했군요. 또한 사진의 밝기가 너무 밝은 탓에 자세히 볼 수는 없지만 손톱에 매니큐어가 칠해져 있군요. 이것은 웬만큼 학교를 등진 여학생들이라도 함부로 취하는 행동이 아닌데 말이죠…(물론 일본 여학생에게 어렵다는 이야기입니다. 한국 여학생이라면 할 수도 있을까?). 이 같은 현상을 종합해 보면…. 분명 우리중 누군가는 속고있는 것입니다. 그것은 다름 아닌 바로 당신! 두슬기 소년이 그 주인공입니다! 당신이 속고 있어요. 차림새로 보아 그녀는 필시 16세 이상의 나이를 가지고 있으며, 일본 여학생이 아닙니다. 두슬기 소년! 믿으세요 제 말을! 그녀는 일본에서 유학생활을 하고 있는 한국인이거나…. 학생을 가장하고 있는 성숙 여인인 것입니다! 헤어스타일과 귀의 모양새가 다분히 한국적인 것을 보면 일본인 여성 요코는 그녀가 만들어 낸 허상일지도 모르겠군요. 그것은 마치 '쉬리'나 '미저리' 혹은 '더 록'입니다. 주변을 둘러보세요. 혹시 그녀가 주변에 있지는 않습니까? 아… 무서워!

[redacted]

안녕하세요 가지형. 저는 안산 사는 준호라고 합니다. 제 친구 이야기를 하려 합니다. 어느날 학교에 갔습니다. 그 친구가 "아줌마, 호떡두개 얼마예요"라고 하더니 V자를 그리더군요. 처음엔 몰랐는데 알고 보니 이거더군요.
아줌마(아도겐)
호떡두개(아따따뚜겐)
얼마 예요(워류겐)
V (승리포즈)였습니다.
저는 그만 웃었습니다. 히히히.

▶ …그래서 뭐…뭔가요?

그만 웃어요. 아이참!!! 제발 그만 웃으라니깐!!

[redacted]

접니다. 노석진 오랜만이군요. 후후. 시험기간이라 편지를 씁니다. 제 편지를 보고 기뻐하는 가지님의 얼굴이 떠오릅니다. 오래 기다리셨던 만큼 알찬 편지를 적어드리죠. 요즘 '게임 파워'에 변화가 일어났구눙. 전 코너를 점령하던 JUN님의 사연은 보이지 않고 두슬기님의 사연이 폭발하고 있다는 것을 알아내고 말았습니다. 참 부럽군요. 아 가지님 전 요즘 초코보 레이싱에 불타고 있습니다. 구석에 처박혀 있던 이 게임이 형과 저를 불타오르게 하고있군요. 덕분에 새벽 2시까지 잠을 못 이룹니다. 허허허 이런 것이 사나이의 로망 아닐까요? 크리스마스가 다가옵니다. 메리크리스마스 가지님! 자아 가지님께 크리스마스 인사는 제가 처음으로 한 것입니다. 그럼 밝은 새해를 맞이하시길(새해 인사입니당)!
아 가지님 저번에 53통의 편지가 아케이드 코너에 실렸죠? 상심마세요. 새천년 기념으로 60통의 편지를 보낼게요.
PS. 전 두슬기님의 얼굴이 더욱 궁금합니다. 요코보다. 그러나 언제나 그렇듯 전 가지님 애인의 얼굴이 더 궁금합니다.
PS2. 편지지가 변하지 않는 이유는 옛것이 소중하기 때문입니다.

▶ 아… 천재소년 석진…그대…편지를…53통…. 대단합니다. 여전히 그 천재성을 학습에도 발휘하고 있겠죠?

뭐야?

아직도 아닙니까?



[redacted]

저는 大村者 이랍니다(서울 구경 ×). 더구나 슈퍼로봇대전에서 나오는 마사키의 ××치가 심하죠. 스타 소식. 비록 깨끗하진 않지만 40연패 면했습니다(현재 5/37, 감격의 눈물이…) 다음엔 팀 배틀이 아닌 1 대 1로 반드시…
두모군에게 경고장 : 파워 옷 로비사건을 만든 두모씨는 다음 달에 단단히 각오하시길…

▶ 미국 프로 농구 NBA에 다음과 같은 말이 있습니다. '마이클 조던은 신이다. 신이 마이클 조던의 모습을 하고 내려온 것이다'. …그러나 그가 떠난 시카고 불스는 어떻습니까? 가끔 이길 뿐이죠. 물론 조던이 있을 때의 5인도 매일 승리하지는 못했습니다. 참고로 매일 이기는 5인조 팀은 메가레인저 뿐입니다. 이야기가 빗나가고 있군요 충분히 그것을 느낍니다. 다음 줄부터는 좀 정리된 기분으로 새롭게 시작해봅시다.

음…다음줄이 되었으나 여전히 기분은 정리되지 않는군요. 아…! 이렇게 된 이상 '승리를 부르는 마음가짐'에 대한 이야기를 해볼까요? 현 일본 프로야구 요미우리 자이언츠의 감독을 맡고 있는 나가시마 감독을 아시죠? 그에게는 나가시마 카즈시게라는 아들이 있습니다. 야구 선수로도 활동했던 사람인데, 지금은 은퇴하여 스포츠 해설 등에서 선수 시절보다 더 좋은 활약을 펼치고 있는 인물입니다. 그는 미남이 아니지만…이야기가 다시 빗나가려 하구 있군요. 황급히 바로 잡습니다.

어쨌든 이 사람이 얼마전(주니치와 다이에의 일본시리즈가 벌어질 때쯤이었던 듯) 스포츠 신문에 조그마한 칼럼을 쓴 적이 있습니다. 승리를 얻는 마음가짐, 바로 그것에 대한 칼럼이었죠. 보통 승리를 바라는 자의 심리는 '이기고 싶다!'라는 것입니다. 그러나 이것은 승리를 위한 필살의 의지를 이끌어 내기에는 부족합니다. 그러면? 내가 가진 모든 것을 이끌어 내는 마음가짐은? 바로 '지고 싶지 않아!'라는 마음가짐이라는군요. 느낌만으로도 '지고 싶지 않다'는 것은 좀더 구석에 몰려있는 듯한 분위기죠? '이기고 싶다'는 마음이 다소 여유로운 상태에서 할 수 있는 생각이라면 '지고 싶지 않다'라는 것은 벼랑 끝에 몰려 있는 것 같은 절박함을 담고 있죠. 초인이 되려면 자신을 궁지에 몰아 넣으라는 말이 얼핏 떠오르는군요. 강자가 되려면… 자신의 모든 것을 뿜어내기 위해선 기본적인 마음가짐에서부터 자신을 굳건히 하는 것이 중요하다는 얘깁니다. 나는 40연패를 모면했으니 '언젠간 이길거야'가 아니라 '더 이상 패수를 늘리지 않겠어!'라는 굳은 마음으로 승부하시길. 게임뿐만이 아니라 모든 일에서 말이죠. 아 심각해졌잖아 뭔가…. 좋지 않아… 좋지 않아….

[redacted]

미안해 12월 25일은 광복절이야.
근데 나는 밤에 갔어.
아프니까 오지마야 해.
큰일이야 전학가서.
항상 차가워서 더워.
비가 오면 댄스파티.
우리 시작 병아리.
네가 일러서 일본놈.
하지마 우왓!
감자 더 주세요 네?
이 유 민 「생각나는대로 Ø」



▲ 어째서 이런 그림을 동봉한거죠?

▶ 인천에 거주하는데다가 '생각나는대로 중학교'에 재학중인 이유민 소년의 사연이었습니다.
나는 이런 생각을 합니다.
'이유민 소년은 묘한 이름의 중학교에 재학할뿐더러 글도 묘하다'
그러나 그는 얼마전까지 무척 정상적이었습니다.
믿어주세요.
이유민 소년의 어머님
죄송합니다.
제 탓은 아닙니다.
그의 의지는 소국처럼 아름답습니다.
털…털…고 일어나세요.

[redacted]

안녕하세요. 저는 처음 사연을 보내는 민희라고 합니다. 저는 이춘근 군의 친구로서 엄청난 부탁을 하기 위해 이렇게 펜을 듭니다. 이춘근 군은 아직 여자를 한번도 사귀지 못한 아주 순수한 소년입니다. 이 친구가 지난호 게임파워의 47쪽 17번에 있는 여자에게 반했답니다. 결혼(?)을 하고 싶답니다. 어떻게 소개가 안될까요? 부탁드리죠. 그리고 슬기군이 부럽네요. 또 약간 화가 나기도 하네요. 참고로 저는 쌍절곤, 봉술 등등의 고수입니다. 마지막으로 춘근이의 건강이 빨리 회복하기를….

▶ 순수한 소년이 감당하기에 일본여인은 너무나 거대한 GM입니다. 그리고 쌍절곤 및 봉술의 고수라는 표현이 왜 여기에 등장합니까? 이곳은 무림이 아닙니다. 사시사철 꽃이 피고, 닭이 우는 마음, 새턴인이죠. 봉을 휘두르지 말아요.

[redacted]

안녕하세요? 가지님
드디어 기다리고 기다리던 DDR과 Ez2Dj가 집 앞의 오락실에 생겼습니다. 전 놀랐습니다. 오락실엔 사람도 별로 없고, 큰 편도 아닌데 생기다니 역시 DDR앞엔 사람들이(헉…) 그래서 전 지난 부록으로 주신 DDR교과서를 보면서 집에서 연습한 후 기계에 동전을 집어넣은 후 하고 있는데, 어떤 싸××없는 ×들이 와서 동전을 집어넣는데 큰 머리로 화면을 가려서 게이지가 떨어져 죽었습니다. 구경하던 사람들이 "뭐야 화살표도 제대로 밟지 못하네" 이 말을 들으며 뛰쳐나올 수밖에 없었습니다. 가지님도 이런 수모를 당해 보신 적 있나요? 아직도 할말이 4시간 동안 있지만 그만 써야겠군요. 그럼 역시 감기 조심하시고요 다음에 뵐 때까지 안녕히 계셔요.



PS. 2000년 1월 30일에 프로농구 올스타전을 하는데 가지님 시간 나시면 같이 가실래요?

▶ 1월 30날이라. N64란을 맡고 있는 뮤키 이우석 기자의 생일이군요. 그리고 그 바로 다음 날은 제 생일이기도 하구요. 자…아주 중요한 얘기였습니다. 기억하세요. 30일은 잊어도 31일은 잊어선 안되죠. 생일 선물로 농구경기 입장권을 기다립니다. 그런다면 동행하죠. 반드시(구하는 김에 제 여자친구 것도 한 장 더…).

음…DDR 수모라…여러가지가 있습니다. 하지만 밝히기 곤란하군요. 쑥스럽군요. 묻지 말아줘요. 마음 아파요. 제 얘기를 하는 대신 프로 작가의 시를 한 편 옮겨 봅니다. 언제나 문화이 꽃피는 코너 새턴인입니다.

DDR

지은이 : 므로작가

코인이 들어서자 음악이 흐른다.
화살표가 흐른다.
눈물이 흐르고,
잃어버린 첫사랑도 흐르네….
흐르는 눈물을 감추려 하늘을 보니,
우~우~.
화면이 검다.
어차피 예상했던 일이야.
제길… 밟아나 볼 것을….
휴지 모자라?

[redacted]

하이! 처음뵙겠습니다. 가지님. 가지님께는 처음 편지를 보내는군요. 아~ 연말, 크리스마스, 밀레니엄. 이 단어가 교차되는 시기에 가지님은 무엇을 하실 예정이신지요? 저는 지금 아무 계획 없이 배만 벅벅 긁어대고 있답니다. 아! 저번 달에 보니 모독자분께서 이이노 겐지씨에 대해 언급하시더군요. 이이노 겐지 하니까 저에게도 떠오르는 일이 하나 있네요. 개인적으로는 이이노 겐지씨에게는 사과드려야 할 일이지만요. 그게 언제냐면… 1997년 2월말이죠 전 초등학교 졸업반이었습니다. 그때 학급문집을 낸다고 저희 반 담임선생님께서 얘기하셨습니다. 이렇게 저렇게 해서 학급문집이 완성되어 갔고 우리반은 학급문집의 마지막 코너인 '자기프로필' 란에 자기에 대해 쓰기 시작했습니다. '자기프로필' 란에 쓰는 내용은 생일, 좋아하는 음식, 친구에게 할말 등등이 있었습니다. 그중에는 존경하는 인물도 있었습니다. 다른 아이들은 대부분 이순신, 유관순…을 쓰더군요. 저는 뭔가 다른 것을 쓰기 위해 고뇌하던 중에 문득 이이노 겐지씨가 떠올랐습니다. 그런데 그때는 정확한 이름을 몰랐었죠. '이름이 모였더라? 이이노 가지? 겐지? 이이노 뭐였더라?' 하다 결국 저는 한 개의 이름을 생각하고는 자랑스럽게 그 이름을 적었습니다. 그 이름은 바로!!! 이이노 고지.

위의 이름은 아직도 저희 문집에 기록되어있습니다. 이이노씨께는 죄송하지만 그래도 제가 존경한다는 사실로 화 푸시면 감사드리겠습니다. 그리고 가지님 몸이 안 좋으시다고 하셨는데 얼른 약 먹고 일어나셔서 원기 회복하시길 빕니다. 그럼 다음 달까지 잘 계시고 안녕히 BYE~.

▶ 사람 이름이라는 것이 참 어려운 겁니다. 더군다나 외국사람의 경우는 더욱 그러한 것입니다. 이름…하니까 떠오르는 이야기가 있군요. 제가 중학생일 때였습니다. 흑인 노예의 삶을 그린 '뿌리' 라는 외화가 있었는데 그 작품의 주인공을 놓고 큰 싸움이 벌어지고 만 것이지요. 주인공의 이름은 쿤타킨테였습니다(제 기억으로는 말이죠). 그 주인공의 이름이 거론 됐을 때, 사건이 터진 것입니다.

저의 한 친구(그를 A라 칭합시다)가 얼굴이 검은 또 다른 소년(이 녀석은 B로)에게 쿤타킨테라는 멋진 별명을 지어주려는 순간! 저 뒤편에서 홀연히 일어선 사내(그에게는 ♂라는 부호를 붙입니다)가 있었습니다. 그는 이렇게 말했죠.

♂: "쿤타킨테 아니다. 킨타쿤테다"

마치 노래가사처럼 흐르는 12자의 언어. 모두들 혼란에 빠지기 시작했습니다.

우리: '키…킨타쿤테였던가…?'

우리반 모두는 괴로움에 빠졌습니다. 그중에는 깊은 혼란을 이길 수 없었던지 연습장을 마구마구 씹어먹는 이들도 있었고, 몇 번이고 천장의 선풍기에 혀를 밀어 넣는 이도 있었습니다. 그러나 한사람…, A는 차분한 목소리로 말했습니다.

A: "푸…! 우리집에 다 녹화해 놨다. 너희 집에 비디오 있냐?"

비디오 있냐! 아…이것은 얼마나 큰 타격입니까…. 지금이야 거의 모든 집에 VTR이 자리잡고 있지만 그 시절만 해도 비디오라는 것은 부의 상징이자, 가진 자의 횡포였던 것입니다. 모두들 다시 한번 혼란에 빠졌습니다. 이번에는 '비디오' 라는 단어가 주는 고통 때문이었죠. 혼란의 나머지, 이미 비어 버린 도시락을 다시 꺼내서 핥아대는 이들이 속출했고, 삼삼오오짝을 이뤄 기마전을 벌이는 이들도 눈에 띄었습니다.

그러나 역시… ♂ 만은 태연하더군요.

♂: "난 책으로 읽었다"

!!! 이럴 수가 ♂는 남루한 겉모습과는 어울리지 않게 문학소년이었던 겁니다. 표리부동(表裏不同)…! 작은 고추가 맵다! 아…두 번 연속으로 거대한 패닉을 겪은 우리반 친구들은 보았습니다. 또 다시 밀려오는 혼란의 해일을…. 혼란과 광기의 파도가 반원들을 덮치려는 순간 구원의 빛이 나타나 모두를 제자리로 돌려놨습니다. 아니… 자세히 보니 그것은 구원의 빛이 아니라 섬광이었던 겁니다. A가 ♂에게 날린 섬광 펀치(나는 책을 꺼꾸로 읽건나! 라는 대사와 함께…). 금방 싸움이 되더군요. 다행히 모두들 정신을 차리고 뜯어 말린 덕에 펀치 교환은 대강 마무리가 됐지만 우리의 가슴속에는 앙금이 남았습니다.

우리: "도대체! 도대체! 정답은 뭐지? 어느 게 맞는 거야?"

모두가 진리를 향한 욕망에 불타올라 몸을 비틀며 신음할 때 쯤… 문득 누군가가 나서서 삿대질과 함께 외쳤습니다.

엑스트라: "야! 어느 게 맞아? 넌 알지?"

우리의 시선은 손가락 끝을 쫓았고, 그곳에는 이제 곧 쿤타킨테 아니면 킨타쿤테라는 칭호를 얻게 될 B군이 있었습니다. 유난히 검은 피부, 두꺼운 입술…. 그 생김새 탓이었을까요? 우린 모두 믿었습니다. '그가 답을 알고 있다! 그는 우리에게 길을 열어줄 것이다!' 우리는 그를 다그쳤습니다. 치사하게도 몰아세웠습니다! 지금 생각해보면 그 모습은 진리를 찾아 달린다는 톰슨 가젤 무리와 비슷할지 모른다는 생각이 듭니다.

드디어 B가 입을 열었습니다.

B: "으어헝~! 나 깜둥이 아니야! 엉엉~! 엉~!"

…………

B의 눈물 섞인 외침에 모든 것이 녹아내렸습니다. 그의 아픔이 사랑으로, 용서로, 그리고 잔잔한 그리움으로 변해 모두의 가슴에 스며든 것이죠. 우린 왜 서로를 미워했을까? 부질없는 짓인걸 알면서도….

지금도 이름을 틀리게 말하는 사람을 만나면 그날을 떠올리곤 합니다. 그리고 그 때의 경험을 거울삼아 그의 실수를 가슴속에 묻는답니다.

[redacted]

가지님 안녕하세요?

저는 새턴인과는 전혀 관계가 없는 플스인입니다.

그렇지만! 크리스마스가 코앞으로 다가와서 연하장을 보내는 겁니다. 전혀 모르는 人이라서 무시하시는 건 아니겠죠? 뭐… 가지님은 파워 가족이시니까… 그래서 보낸거구요. 아무튼 크리스마스 잘 보내시고 새해에 복 많이 받으세요. 새뱃 돈은 없는 건가요?

▶ 이 일을 하면서… 또한 이 코너를 하면서 가장 기분이 좋은 일은 독자들과 대화를 하고 있다는 기분이 드는 겁니다. 실제 만나서 친해지기에는 많은 걸림돌이 있지만…. 이렇게 지면으로나마 대화를 하는 동안 친구처럼 사귈 수 있더라구요. 연하장이라…. 고맙습니다. 정명훈 소년도 이름에 어울리는 훌륭한 지휘자가 되어보세요. 복 많이 받으시고, 새배 돈은 직접 받으러 오세요.

[redacted]

안녕하세요 가지님.

전 대전의 악필 소년 박준영입니다. DC의 부진에 힘입어 PS의 행진은 끝없이 흐르는군요…

가지님. 운명을 믿습니까? 전 믿지는 않지만 주장은 합니다. 저의 운명론의 일부를 가르쳐드리지요…

모든 사람들은 자신의 운명에 의해 살아가고 있습니다. 일부의 사람들은 "운명은 없어! 인생은 개척하는 거야"라고 합니다. 하지만 전 이렇게 생각합니다. '운명은 정해져 있어. 운명은 각본같은 거야. 사람들이 말하는 개척 따위는 운명의 전해진 각본에 일부를 그저 연기해 나가는 것이야'… 여기 까지가 제 운명론의 일부입니다. 모순을 지니고 있는 제 운명론을 제대로 고쳐서 완성해야겠어요. 언젠가는 그날이 오겠죠. 제가 포기한다면 그날은 오지 않을 것입니다. 가지님도 하시고 계신 일 포기하지 마시고 열심히 하세요. 이만 줄입니다.

▶ 오! 개운(開運)을 위해 노력하고 성취하는 것 또한 운명의 일부란 말씀이군요. 바로 그렇습니다. 여러분의 운명은 이미 정해진 것입니다. 그렇다면 그 운명이라는 것을 누가 정하는 것이냐? … 말하지 않으려고 했는데 준영 소년이 나름대로 고민에 빠져 있는 듯하니 알려주기로 하겠습니다. 사실 사람의 운명 그거… 전부 제가 만드는 겁니다. 뭐 혼자 만드는 것이라고는 볼 수 없죠. 일당 받고 일해주는 전문 디자이너가 있기는 하지만, 대부분의 일은 저와 통장님이 맡아서 제작중이죠. 아…근데 이거 뜻밖에 힘든 일이라 말이죠. 더군다나 여러분도 아시다시피 우리동네 통장님은 무지하게 게을러 놔서…. 저도 요즘은 대강대강 합니다. 26년 전만 하더라도 모든 이의 운명을 전부 디자인하곤 했는데 요즘은 그냥 한 동리당 한 명 정도만 하죠. 물론 할 땐 확실히 합니다. 운명 개척을 하는 시나리오까지 완벽히 디자인하거든요. 하는 사람은 확실히 하지만 그 밖의 사람들은… 죄송합니다만… 백지입니다. 게다가 요즘 기자일 하느라고 바빠져서 말이죠. 최근엔 거의 손을 못 대고 있네요. 자신의 동리에 사는 사람 중 누가 디자인된 운명을 살고 있는지 알고 싶으신가요? 그러나 그건 말할 수 없습니다(사실 기억도 잘 나지 않아요). 어느 구름에 비 들었는지 모르는 겁니다. 미네랄 바닥나고 유닛 다 죽어 갈 때 오버로드 찍어보니 히드라 네 마리 들어 있을 수도 있는 겁니다. 모르는 겁니다. 누구 운명이 정해진지는…. 커서 뭐가 되려고 저러는지는….

죄송합니다 이번달 닌텐도 공략은 없습니다



[이우석 기자]

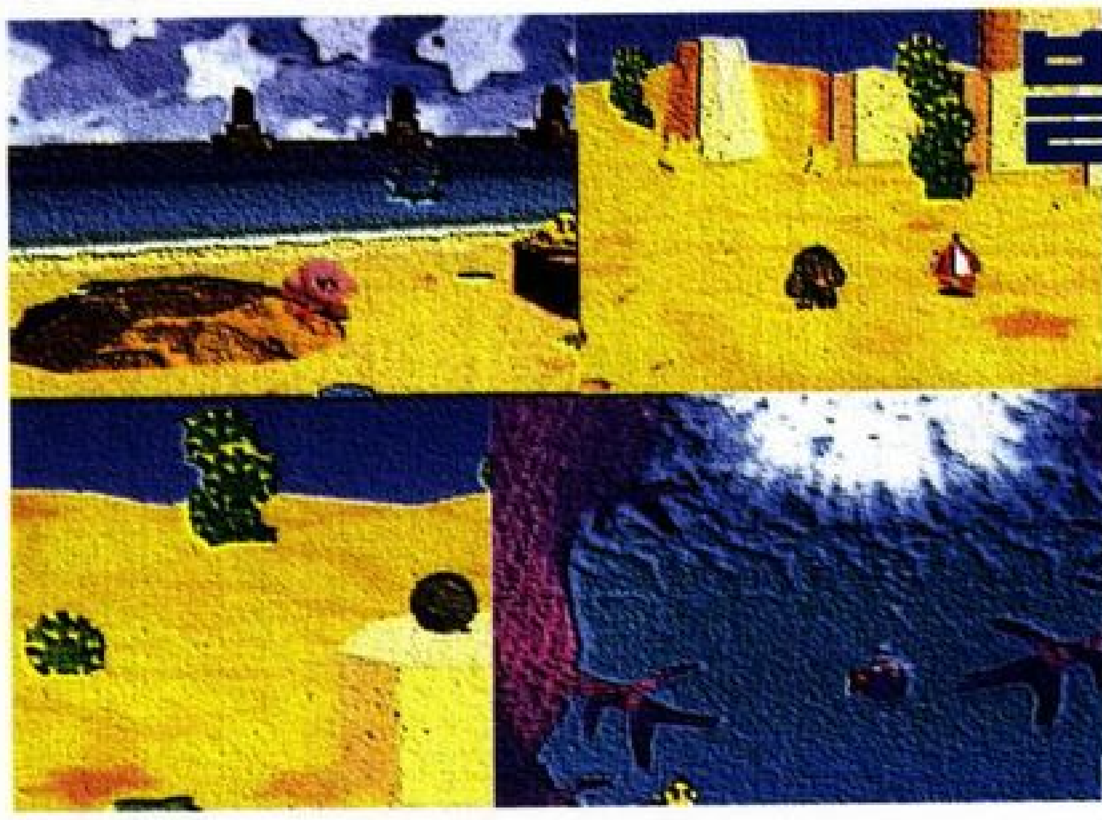
이번 달의 닌텐도 게임 공략은 아무 것도 없습니다.「동키콩64」라는 대작이 있었음에도 불구하고 (게다가 이미 발매가 되어 있는 타이틀임에도 불구하고) 용산이나 테크노마트 등지의 매장에는 극히 적은 수만이 풀려있더군요. 게다가 수입 가격도 너무 비싸서 교환도 불가하고 구입만 가능하다고 한답니다. 지면도 한정되어 있는데다가, 어차피 공략이 나가봐야 즐길 수 있는 유저들은 극히 한정되어 있는 상태에서 공략을 밀고 나갈 수는 없었습니다. 공략을 위한 공략을 할 수는 없었다는 이야기입니다. 문제는 이러한 상황이 올해에도 지속되지 않으리라는 보장이 없다는거죠. 물론 1월에 나올 몇 몇 대작들이 있기는 하지만, 이들도 동키콩64와 똑같이 충분한 물량이 풀려있지 않을 경우에는 공략이 불가능합니다. 상인들을 탓할 일은 아닙니다. 어차피 매장을 운영하는 사람들도 우리 나라의 게임 문화 창달을 위해서 일하는 사람들이 아니라 소프트웨어의 판매로 돈을 벌어야 하는 사람들이니까요. 충분한 물량이 판매된다는 보장도 없는데 위험을 감수하면서까지 소프트웨어를 들여다 놓을 필요도 없고 의무도 없습니다. 그렇다고 유저들을 탓할 일은 더더욱 아니죠. 즐기기 싫어서 구입하지 않는 것은 아니니까요. 몰락이라고 보면 몰락일까요? N64 발매 초기부터 누구나 기대하던, 어쩌면 이 게임 때문에 N64를 산 사람들도 꽤 될 정도로 거대한 타이틀이 발매되었음에도 누구 하나 관심을 가지지 않을 정도로 이제는 너무 작고 초라해진 N64의 몰락을 이런 식으로 확인하게 되는 것이 가슴아플 뿐입니다. 이미 64DD도 국내에서의 사용 가능성이 희박해진 만큼, 돌핀이 나오기까지는 또 얼마나 기다려야 할까요? 그리고 돌핀에서도 이런 일이 없을 거라는건 또 누가 보장해줄까요?



■ 제작사	닌텐도
■ 장르	액션
■ 발매일	2000년 3월
■ 발매가	6800엔

동키콩을 보니 안심

별의 커비 64

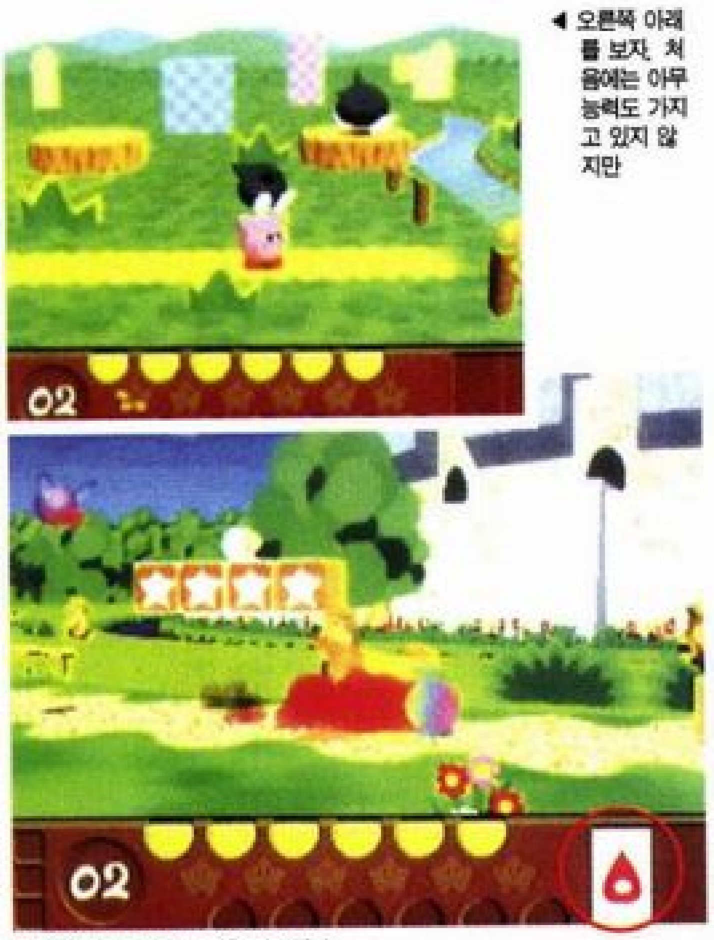


이번에 발매된 「동키콩 64」, 소프트웨어의 가격이나 수급 문제로 과연 얼마나 많은 유저들이 플레이했는지는 모르겠지만 그 수준은 참으로 대단했다. 그래픽, 사운드는 물론 조작감과 게임성에서는 그야말로 어느 게임기도 따라갈 수 없는 정통적인 액션 게임의 모습을 보여주었고, 이 「별의 커비 64」도 그 정도의 수준으로만 나와준다면 N64 액션 게임의 역사에 또 한 줄을 채울 듯 하다.

겨울만 되면 우리 곁을 찾아오는 따스한 친구, 찐빵이랑 비슷하게 생겨서 일부 게이머들은 포켓몬빵의 한 종류가 아닐까 생각할지도 모르지만…실상 이 녀석은 커비라고 불리는 캐릭터. 패미콤 시절부터 많은 유저들의 사랑을 받았던 캐릭터로, 닌텐도의 기종에는 거의 전부 등장해있고, 이미 N64용의 「닌텐도 올스타 대난투 스매시 브라더스」에서도 유저들의 사랑을 받은바 있는 캐릭터이다. 이 작품은 원래 64DD용으로 제작되려 했지만 제작 과정상의 문제로 인해서 카트리지로 변경되었다는 것도 참고로 알아두자.

커비의 카피실력 대폭 향상

이 게임의 진행방법은 다른 액션게임과는 약간 틀리다. 일단 이 게임에서 가장 특이한 공격 방법이라면 앞에 보이는 적을 먹은 뒤에 (물론 뒤에 있는 적을 먹어도 별 상관은 없다) 그 적의 능력을 카피해서 사용하는 것이다. 시리즈 대대로 내려오면서 단순한 액션게임과 차이를 보여주었던 면이 바로 이것인데, 이번 작품에서는 이러한 카피 능력이 훨씬 강화되어 있다. 바로 두 개의 다른 능력을 카피할 수 있는 것.



◀ 오른쪽 아래를 보자. 처음에는 아무 능력도 가지고 있지 않지만

▲ 적에게서 불의 능력을 카피했다



◀ 다음에 나오는 적에게서는 칼의 능력을 카피해서

▼ 이제 다시 오른쪽 아래를 보면 두 개의 능력을 볼 수 있다

이러한 두 개의 카피 능력을 사용하면 하나의 능력을 가지고 있을 때와는 비교도 할 수 없을 정도로 게임의 전략성이 늘어나게 된다. 두 가지의 능력을 합성해서 사용할 때 그 성능이 오히려 떨어지는 경우도 분명 있을 것이고, 특수한 능력의 조합이 아니면 빠져나가지 못하는 부분도 분명 있을테니 말이다. 왠지 머리가 아파질 것 같은 예감이….

조작은 십자키로?

이번에 새로 공개된 사항 중의 하나는, 99년 가을에 있었던 「닌텐도 스페이스월드」에서는 아날로그 스틱을 이용하던 게임의 조작이 십자키를 이용하는 것으로 바뀌었다는 것이다. 아무리 아날로그 스틱이 뛰어난 조작감을 자랑한다고는 하지만, 아무래도 아직까지 일반 유저들에게는 일반 십자키를 이용한 조작이 편리한 것이 사실이고 특히나 커비처럼 저연령층의 냄새를 풍기는 게임의 경우는 십자키를 이용한 조작계가 무난할 것이다. 게임 자체도 동키콩이나 젤다와 같이 3차원의 세계관을 가지는 것이 아니라 전형적인 횡스크롤 스타일이기 때문에 오히려 아날로그 스틱 조작은 위화감을 줄 수도 있으리라는 생각이다.

물론 3D의 느낌은 살리고~

게임 자체는 여전히 초대 마리오부터 이어져온 횡스크롤 액션이지만, 지금은 1999년. 이미 원숭이가 로케트 타고 달나라까지 날아간지도 몇 십년이나 된 때이다. 그런 세상에 커비라고 언제까지나 2D 세상에만 머물러 있을 수는 없지 않을까? 일단 아래의 두 사진을 보자.



▲ 멀리 있는 배경 속에서 적들이 대포를 쏘지 않는가 말이다!



▲ 물 속에 있는 커비, 원근표현이나 카메라 앵글의 변화를 보자

사진을 보면 알 수 있듯이, 기본적으로는 2D의 그래픽과 게임성을 가지고 있지만, 그래픽이나 각종 화면 처리 등에서는 3차원적인 기법을 적극 활용하고 있다. 물론

Nintendo64

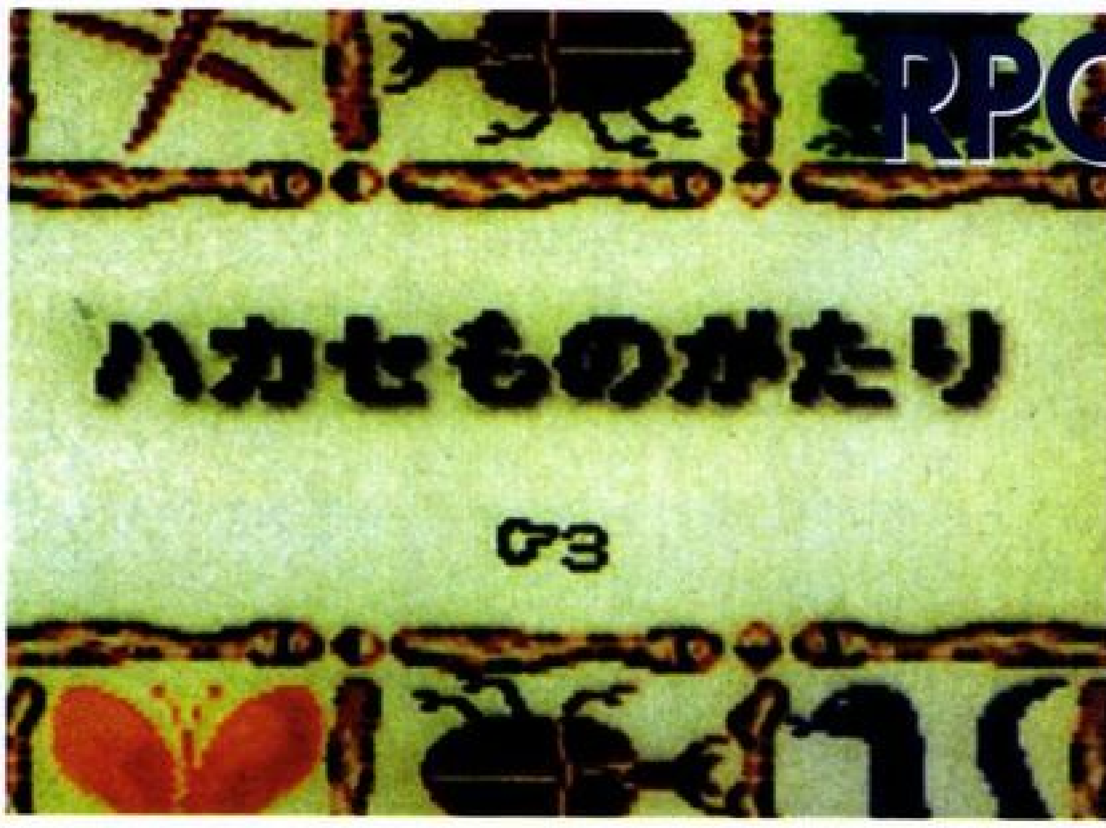
© NINTENDO

GameBoy



뛰면서 만드는 RPG 한 편의 여유… 아무데나 갖다 붙이지 마라!

RPG 쯔꾸르 GB



- 제작사 아스키
- 장르 기타 장르
- 발매일 2000년 3월
- 발매가 4800엔

「단테」라는 얘기를 들었을 때 당신에게 떠오르는 것은?「신곡」과「베아트리체」를 떠올린다면 당신은 문학소년. 하지만「MSX에서 최초로 발매되었던 RPG 만들기 툴」이라고 대답한다면 게임소년. 이제는 이름조차 가물가물한 PC에서부터 즐길 수 있었던 RPG 만들기 게임은 역사의 풍파 속에서도 굳건히 그리고 꿋꿋이 자기 자리를 지켜왔으며, 이제는 휴대용 게임기로까지 발매된다.

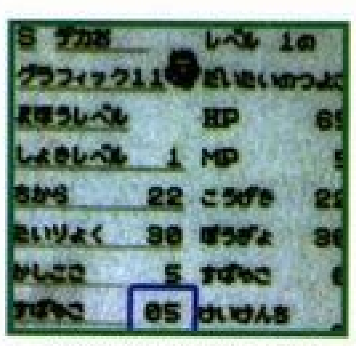
게임 하나를 만드는 데 어느 정도의 시간이 걸린다고 생각하는가? 짧아도 1년, 길면 몇 년의 시간이 걸린다. 물론 이 게임의 경우는 간이 제작툴인데다가 게임 제작에 관련된 많은 부분이 완성되어 있기 때문에 실질적으로 그 만큼의 시간이 걸리지는 않겠지만 (물론 그 정도 시간을 투자해서 만들 수 없는건 아니지만…) 실질적으로 꽤 많은 시간이 걸리는 것도 사실이다. 그래서 이 게임에서는 통신 기능을 지원하고 있다. 친구가 만들어 놓은 맵이나 시나리오 등의 구성을 자신의 게임으로 다운 받아서 즐기는 것이 가능하다는 이야기. 돕고 사는게 좋다는 말은 예나 지금이나 변함없다.

이거 하나면 다 된다니까

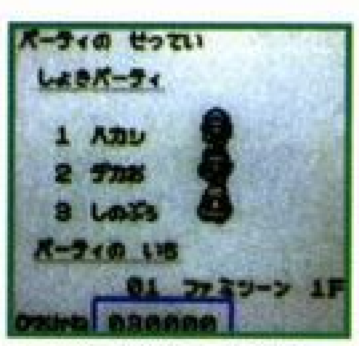
GB용이라고 우습게 보는 사람이 있을지도 모르지만, 기본적으로 게임 제작에 관련된 사항들은 모두 지원하고 있는 것이 이 게임. 특히 등장 주인공들이나 몬스터의 능력을 조절할 수 있는 에디트 기능은 어떤 시리즈 못지않게 깔끔하게 구성되어 있다. 세세한 조절이나 많은 파라미터의 조절은 힘들지만, 기본적인 능력치의 조정은 모두 가능하다

파티 멤버를 설정한다

무엇보다 중요한 주인공 캐릭터와 그의 동료들은 최대 여덟 명까지 만들 수 있다. 자기 나름대로의 뚜렷한 개성을 가진 캐릭터를 만들고 싶다면 여러 가지의 수치를 조작해가면서 자신에게 가장 잘 어울리는 캐릭터를 만들어보자.



▲ 상당히 세세한 부분까지 설정할 수 있는 스테이터스 화면에 주목하자



▲ 파티는 이런 식으로 완성된다

단, 캐릭터의 모습을 자신이 임의로 바꿀 수 있는지 (예를 들어서 내장된 간단한 그래픽 에디터를 이용해서 캐릭터의 모습을 그려낼 수 있다든가 하는 등의) 아니면 직업이나 취향에 맞춰서, 만들어진 캐릭터 중에 선택하는 방법밖에 없는지는 아직 알 수 없다. 예상하기로는 만들어진 패턴 내에서 선택하는 방법만 지원할 듯 하지만…

몬스터도 결정해야지?

몬스터는 최대 72마리까지 집어넣을 수 있는데, 단순히 모습과 능력치만 결정할 수 있는 것이 아니라 전투시의 행동 패턴까지 결정할 수 있는 것이 재미있다. 행동 패턴은 크게 세 가지로 나뉘어져서, 적극적으로 공격해오는 타입 수비를 중시하는 타입 여러 가지의 보조 마법을 사용하는 스타일 중 하나를 고를 수 있다. 이렇게 적 캐릭터의 공격 패턴까지 편집할 수 있는 것은 이 게임이 시리즈 최초이다.



▲ 겉 보기에는 우스워 보이지만, 의외로 무서울지도?



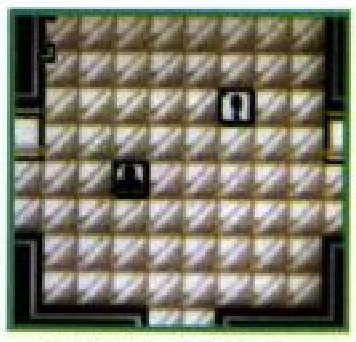
▲ 기…김삿갓이란 말이냐?!

몬스터의 그래픽을 보면 알 수 있겠지만, 화면에 나오는 그래픽의 퀄리티는 상당히 깔끔하다. 역시 GB컬러 대응이라 뭔가 틀려도 틀린 그래픽을 보여주는 것이 마음에 든다. 하긴 요즘 컬러 대응 게임들의 그래픽이야 나무랄데 없이 뛰어나기는 하지만…

자, 이젠 실전이지롱요

위의 사항만 잘 숙지한다면 캐릭터 작성 부분은 어렵지 않게 넘어갈 수 있을 것이다. 하지만, 캐릭터만 만들다가는 괴수대도감을 만들 수 있을지는 몰라도 절대 게임을 만들 수는 없다. 롤플레잉이라면 무엇보다도 이벤트. 이벤트가 있어야 롤플레잉이 있는 만큼, 간단한 이벤트 작성법에 대해서도 알아보도록 하자.

인물을 배치한다



▲ 자, 좋습니다. 조금 옆으로!

기본적으로 만들어져 있는 맵의 타일 셋에 인물들을 배치하는 것이 일단은 기본. 맵의 경우는 꽤 많은 양의 샘플 맵이 만들어져 있기 때문에 신경쓰지 않아도 된다. 어떤 인물로 만들 것인가를 결정하는데 사용되는 옵션들 역시 꽤나 다양해서, 말을 걸었을 때 나오는 대답부터, 어떤 장비품을 가지고 있으며 이벤트 상에서는 어떤 역할을 할 것인지 등도 설정할 수 있다.

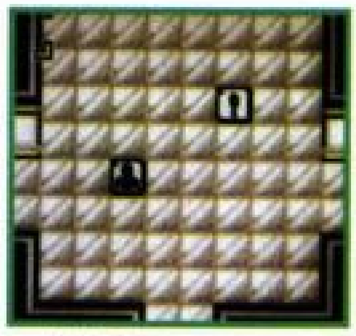
아이템을 배치한다

다음은 아이템의 배치. 아이템을 배치하는 것 역시 기본적으로는 인물의 배치와 같은 방법으로 이루어진다. 던전의 알맞은 부분에 아이템을 배치해서 게임을 좀 더 쉽게 풀어나갈 수 있을 것이다.



▲ 아이템을 잘 선택해야겠죠?

맵을 작성한다



▲ 화장빨이 받아야 쑥쑥 자라지…는 관계없잖아

마지막은 만들어져있는 맵 셋에 화장을 해 주는 것. 밍숭밍숭한 맵으로는 아무 재미도 느낄 수 없는 만큼, 여러 가지의 배치물들을 적당히 배치해서 맵을 한 층 생동감있게 만들어 줄 필요가 있다.



■ 제작사	미디어 팩토리
■ 장르	드라마틱 어드벤처
■ 발매일	2000년 봄
■ 발매가	미정

카드대신 칼부림…

사쿠라 대전 GB (가칭)



10월 18일에 열렸던 「사쿠라 프로젝트 2000」에서 「사쿠라 대전 3」 외에도 사쿠라 대전의 다양한 분야로의 전개가 발표되었다. 그 중 가장 많은 유저의 관심을 끌었던 것은 바로 「사쿠라 대전 GB」의 발표였다. 세가의 하드가 아닌 라이벌사의 하드로 등장하는 「사쿠라 대전」. 언제나 선글라스를 끼고 있는 우리의 왕자는 도대체 무슨 생각을 하고 있는지…? GB에서 시작되는 태정 사쿠라에 로망의 태풍. 바로 이런 것을 두고 세기말이라 하는 가보다.

얼마 전 발매된 「2」와 애니메이션을 포함 총 13개의 시리즈가 등장한 「두근두근 메모리얼 시리즈」. 그 우려먹기의 독보적인 존재인「두근두근 시리즈」의 아성을 넘보는 또 하나의 시리즈가 있다. 현재 애니메이션을 포함 7개의 시리즈가 발매되어 있고, 앞으로 발매될 「3」와 「하나구미 대전 컬럼스 2」, 「OVA 사쿠라 대전 광화현란」 그리고 이 GB용까지 더하면 11종류가 되는 「사쿠라 대전 시리즈」. 게다가 아는 사람은 다 아는 「사쿠라 프로젝트 2000」의 이것저것을 더하면 「두근두근 시리즈」의 아성은 드디어 무너질지도 모른다. 우회할 것인가 뛰어넘을 것인가? 도전하는 레드! 지지마라! 코나미!!!…… 이런 얘기가 빗나갔군.

GB용의 시스템은!?

■ 기본은 사쿠라 대전



플레이어는 이전과 다르게 '오오가미 이치로'가 아닌 하나구미에 체험 입대하는 신인으로 설정되어 있으며 주인공의 이름도 플레이어가 직접 붙일 수 있는 가능성이 높다고 한다. 그 외에 제국 내를 이동하며 멤버들과 이벤트가 발생하는 시스템과 사쿠라 대전의 특징이었던 LIPS(Live&Interactive Picture System)도 GB에서 그대로 재현된다.



■ 전투신은 어떻게…

SLG 파트를 빼면 「사쿠라 대전」을 논할 수 없다. 아직아무런 정보가 공개되지 않았지만 하드의 성능이 다른 만큼 새턴의 그것을 그대로 재현하는 것은 무리일 것이다. 아마 GB에 맞게 어느 정도 개량된 전투신을 표현할 것이다…라고는 생각하지만 설마 없어지는 것은 아니겠지!?

GB용의 의문점은?

■ 드림캐스트와 연동!?

GB로 사쿠라 대전을 제작한다고 했을 때 세가에서 조건을 내걸었던 것이 DC와 GB 링크이다(그럼 그렇지). 하지만 GB와 DC는 WS과는 달리 애초에 상호 연동을 전혀 염두에 두지 않고 제작된 하드웨어이기 때문에 과연 어떤 식으로 링크가 될 것인지는 전혀 미정인 상태다. 제작사인 미디어 팩토리의 말에 따르면 케이블을 사용해 GB와 DC를 접속하는 것은 힘들지만 현재 어떻게든 연동시킬 수 있는 방법을 검토하고 있다고 하니 일단 기대는 해도 좋을 것이다.

■ 2의 캐릭터는?



현재 공개된 사진에서는 2의 신 캐릭터인 레니와 오리히메가 보이지 않는다. 우리는 이 사건으로 크게 두 가지를 추리해 볼 수 있다. 첫 번째는 「단순히 아직 공개가 되지 않았을 뿐이다」라는 것과 두 번째는 「시대설정이 2편 이전이다」라는 것이다. 진실은…앞뜰의 뽕나무다!

제국을 빛내는 미·소·녀

현재 공개된 캐릭터는 7명으로 「2」의 제국 아가씨 3인방 등 나머지 캐릭터의 등장은 아직까지 불투명하다. 게다가 GB판은 음성이 없기 때문에 전작의 돈으로 도배질한 호화 성우진은 더 이상 볼 수 없다. 이제 아이리스의 오빠란 말은 들을 수 없는 건가…?(게다가 GB컬러 전용…. 이런 GB부터 사야겠군…)

이홍란



156Cm, 42Kg, B형, 78, 55, 81. 알 수 없는 관서 사투리를 사용하는 캐릭터로 하나구미의 광무를 강화시켜 주거나 여러 가지 발명품을 만들어 일행에게 도움을 주고있다(실패작이 더 많지만). 이런 캐릭터를 세간에서는 메카페치라고도 한다.

오오가미 이치로



예전에는 제국해군내의 소위였으며 현재는 제국화격단의 대장. 미소녀만이 존재하는 하나구미의 유일한 남성 캐릭터로 자신만의 할렘을 만들려는 모종의 음모를 꾸미지만 「2」의 엔딩에서 결국은 프랑스로 쫓겨나게 된다(다른 말로는 유학이라고도 한다).

신구지 사쿠라



155Cm, 44Kg, A형, 82, 56, 81, 사쿠라 대전의 히로인. 북진일도류의 계승자로 훌륭한 칼부림 솜씨를 가지고 있다. 제작사 측에서는 극히 평범한 히로인으로 설정했다고 하지만 이렇게 칼질을 해대서야~.

칸자키 스미레



161Cm, 50Kg, B형, 83, 57, 84, 사쿠라 인기 투표 2위를 기록한 캐릭터로 사쿠라 대전의 유일한 여왕 캐릭터. 프라이드가 높고 한 성질 하지만~. 호감도가 높아질수록 순종형 캐릭터로 변해간다.

마리아 타치바나



181Cm, 65Kg, O형, 88, 60, 90. 러시아 출신으로 러시아 혁명 전선에 참가했던 과거가 있다. 오오가미가 오기 전 하나구미의 대장이었다. 언제나 냉정 침착하며 오오가미가 없을 때에는 그를 대신해 팀을 이끌어 준다.

아이리스



본명은 이리스 샤트브리앙, 애칭 아이리스. 115Cm, 20Kg, AB형, 3사이즈 미정. 어느 게임에나 반드시 한둘은 들어가 있는 로리 캐릭터로 어린애 취급하는 것을 싫어한다. 언제나 곰 인형인 장폴을 데리고 다니며 평소의 영력은 그렇게 강하지 않지만 한번 폭주하면 누구도 말릴 수 없게 된다.

키리시마 칸나



197Cm, 78Kg, B형, 93, 70, 98 키리시마류 28대 계승자로 엄청난 파워의 공수도 실력을 자랑한다. 호쾌한 성격으로 언제나 스미레와는 충돌을 일으키지만 사실은 서로를 생각해 준다. 마리아와는 사이가 좋다.



GameBoy

로봇물이 로봇대전 뿐인줄 아는가?

B비더맨 爆 (폭) 외전Ⅵ ~파이널



■ 제작사	미디어 팩토리
■ 장르	S·RPG
■ 발매일	2000년 3월 4일
■ 발매가	3,980엔

GB로 발매되어 큰 호평을 받았던 비더맨의 최신작인 비더맨 외전 Ⅵ. 그래픽 등의 많은 부분이 컬러GB에 알맞게 개선되어 있어 좀 더 게임을 쉽고 재미있게 즐길 수 있게 되었다. 로봇 매니아라면 놓칠 수 없는 작품, 초 기대작인 비더맨 외전 Ⅵ의 세계로 당신을 초대한다.

메가튠

전작 발매후 딱 1년만에 다시 새로운 모습으로 등장한 비더맨. S·RPG였던 전작과 비교해볼 때 확실히 RPG분위기를 느낄 수 있도록 파워업했다. 그렇다고 해서 전략성이 떨어진다는 말은 절대 아니다. 비더맨만의 고유한 전략성을 살리면서 스토리성을 좀 더 강화했다고 보는 편이 좋을 듯. 전작에 비해서 10만배 정도 속이 꽉 차서 돌아온 비더맨의 속살을 집중적으로 파헤치도록 하자.



▲ 칼리로 즐기자!



▼ 기지다

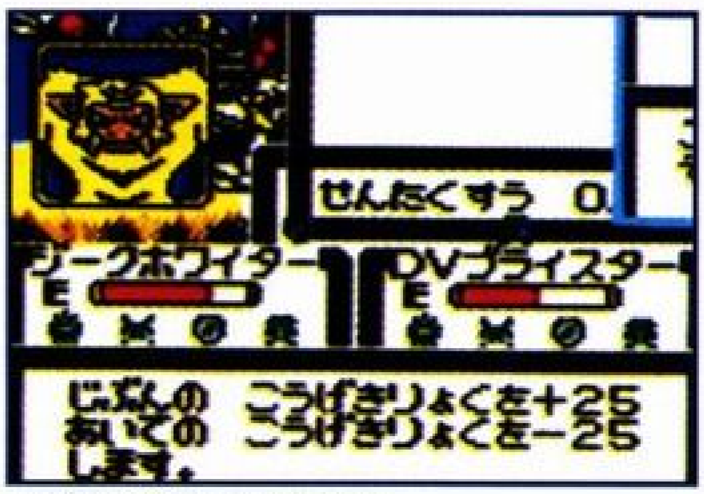
튠업

일단 아머에 고유한 특수공격력을 가지는 무기 「비더로이드」를 착용시킨다는 것이 이 게임의 가장 큰 특징이며 전투 능력 향상의 키워드이다. 또한 아머에는 아이템을 착용하는 것 역시 가능하다. 이 게임에서 이야기하는 아이템은 일반적인 롤플레잉이나 시뮬레이션에서의 아이템 개념과는 약간 차이가 있는, 차라리 방어도 구 내지는 능력 강화용 액세서리의 한 종류라고 보는 것이 옳을 듯하다.

이렇게 비더로이드와 아이템을 사용해서 자신의 아머를 강화하는 것을 튠업이라고 하며, 이 게임에서 실질적인 전투력을 결정하는 것은 캐릭터의 능력치를 강화하는 것이 아니라 바로 이 튠업이기 때문에, 캐



▲ 장비를 하도록 하자



▲ 착용해둔 아이템은 전투 중에 사용가능

릭터의 능력을 조금이라도 강화하고 싶은 사람이라면 무엇보다 이 튠업에 신경을 써야 할 것이다.

이렇게 튠업이 가능한 부분은 머리·몸통·다리의 세 부분으로, 각 파츠의 조합에 따라서는 예상을 훨씬 뛰어넘는 파괴력을 보여주는 경우도 생긴다. 여러 가지의 파츠를 조합해서 최강의 비더맨을 만드는 것이 바로 당신의 목표!

라인의 이동이 승리의 열쇠

배틀 중에는 라인(지형)이 존재하는데, 이러한 지형은 취향에 따라 마음껏 이용할 수 있다 (물론 취향에만 따라서 이용하면 안된다. 예를 들어서 「기왕 이렇게 된거, 나는 이 불구덩이를 택하겠어」하면서 「나의 몸이 빨갛게 불타고 있다」와 같은 대사를 내 뱉는다면 「바보, 왜 그렇게 내 마음을 몰라주는거야」라는 얘기를 들을 뿐일테니…). 정정하자. 게임 내에서 가장 유리하다고 생각되는 지형을 점거하고 플레이하는 것이 성공으로 가는 지름길, 승리로 가는 고속 엘리베이터이다. 지형은 물 속, 공중, 땅 속 그리고 지하 구조물의 네 가지가



▲ 공중전

있으니 각 지형의 상성을 확실하게 익힌 뒤에 플레이하면 시나브로(주: 모르는 사이에 조금씩 조금씩) 승리는 어느새 플레이어의 손 위에 있을 것이다.



▲ 수중, 효과적인 전투가 요령이다

적외선 포트를 이용!!

GB컬러 전용 게임으로 발매되는 비더맨은 적외선 포트를 이용한 새로운 게임 방식을 제공한다. 아직 정확한 사용법에 대해서는 밝혀진바 없지만 게임 자체의 성격을 보면 적외선을 이용한 대전이나 데이터 교환 등등의 용도로 사용될 것으로 보여진다.



▲ 대전용으로 이용된다면 좋을 것이다



▲ 전략이 보이지 않는가?

Coming Soon!! N64

RPG



슈퍼마리오RPG 2

■닌텐도 ■2000년 예정 ■미정

2000년 1월 발매 예정이었지만, 아쉽게도 연기. 64DD로 나오지 않는 것만 하더라도 다행이라고는 생각하지만, 그러기엔 소프트 하나가 아쉬운 N64의 현실에서 과연 이러한 연기가 좋은 것일까 하는 느낌 역시 감출 수 없다. 게다가 아직까지 시스템 적인 면조차 확실하게 알려져 있지 않은 상태.



마더 3 - 돼지왕의 시대

■닌텐도 ■2000년 5월 ■미정

역시 발매일은 오리무중, 정보는 눈곱만큼, 플랫폼의 변경까지… 닌텐도에서 제작하는 대작 게임의 요소를 확실히 갖추고 있는 게임이다. 이번 작품에서는 강아지의 시점으로도 플레이 할 수 있다는데…결국 기다리는 유저들에게는 이런 식으로 보답한다는 것인가?



64 풍래의 시렌

■춘소프트 ■미정 ■미정

진행에 따라서 맵의 구성이 랜덤으로 바뀌기 때문에, 몇 번이라도 즐길 수 있는 롤플레잉 게임, 풍래의 시렌이 N64용으로 발매된다. 이미 SFC판이나 GB판 모두 명작으로 꼽히고 있는 만큼, N64판 역시 그에 뒤지지 않을 만큼의 뛰어난 퀄리티를 보여주리라 기대한다.

어드벤처



바이오 하자드 2

■캡콤 ■겨울 발매 예정 ■7800엔

이미 개발도 끝난 상태에서 (더구나 미주 지역에는 발매까지 되었는데…) 유독 일본에서의 발매만 늦어지고 있다는 것은 참으로 아쉬운 일이 아닐 수 없다. 하지만 좀 더 뛰어난 작품을 만들기 위한, 아니면 하나라도 더 팔아먹고 싶은 캡콤의 열망이라고 생각하고 조금만 더 기다려보자.

슈팅



뷰포인트 2064

■사미 ■2000년 봄 ■미정

네오지오로 발매된 이후, 일부 유저들에게 인기를 끌었던 사미의 슈팅 게임 「뷰포인트」가 밀레니엄의 느낌을 강하게 풍기는 2064라는 부제를 달고 새롭게 태어난다. 네오지오판의 경우는 네오지오 최초의 사이드뷰 슈팅 게임이라는 점에서 화제가 되었는데, 과연 이번 버전의 경우는 어떻게 바뀌었을까?

레이싱



와이프아웃 64

■코코넛츠 재팬 엔터테인먼트 ■미정 ■미정

플레이스테이션과 PC, N64 모두에서 많은 팬을 가지고 있는 명작 레이싱 게임으로, 압도적인 스피드감과 뛰어난 그래픽의 퀄리티를 특징으로 하는 게임이다. 하지만 N64판의 경우 미주 지역에서는 이미 발매되어 있지만, 일본에서는 여전히 발매일 미정으로 남아있기도 하다.

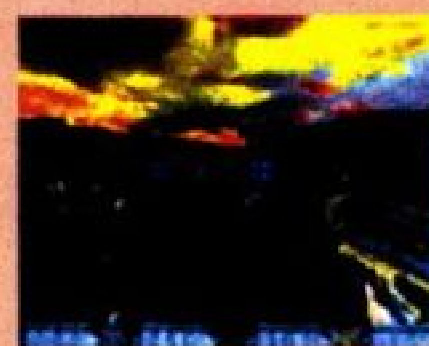
액션



퍼펙트 다크

■닌텐도 ■2000년 ■가격 미정

이미 N64에서 큰 인기를 끌었던 「007 골든아이」의 시스템을 그대로 따 온 3차원 건 액션 게임이다. 게임 자체의 긴박감은 말 할 것도 없고 4인 대전시의 박력도 그대로 살아있는 명작. 게다가 4메가 램팩에 대응하는 그래픽은 뛰어난 그래픽을 자랑하는 N64 게임 중에서도 가히 최고라고 할 수 있을 정도이다.

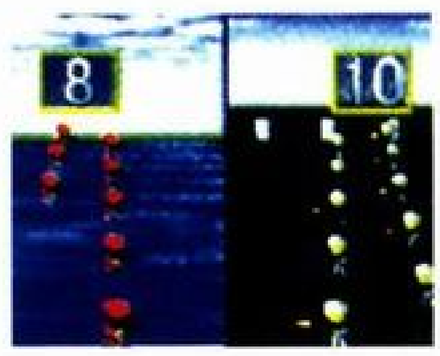


대도 - 다이카타나

■켐코 ■2000년 봄 ■가격 미정

이 게임은 이미 PC에서 인기를 끌고 있는 3차원 액션 게임이다. 어두운 세계관도 일품이지만, 제작자인 존 로메로가 「둠」과 같은 PC판의 명작 3D게임을 제작했던 사람이라는 데서도 상당한 의의를 찾을 수 있는 게임. 네트워크 대전이 거의 불가능한 N64에서는 미션 모드에 초점을 맞추었다고 한다.

시뮬레이션



64워즈

■허드슨 ■2000년 봄 ■6800엔

이미 발매되어 있는 GB용「GB워즈2」와 호환된다는 것이 이 게임의 가장 큰 특징. 물론 따로 판매하는 64GB팩이 있어야 가능한 얘기지만, 일단 64팩과 GB용 GB워즈2를 가지고 있다면 N64판에서의 세이브 데이터를 GB에서도 사용할 수 있다. 집에서 키워서 밖에서 논다. 밖에서 키워서 집에서 논다…

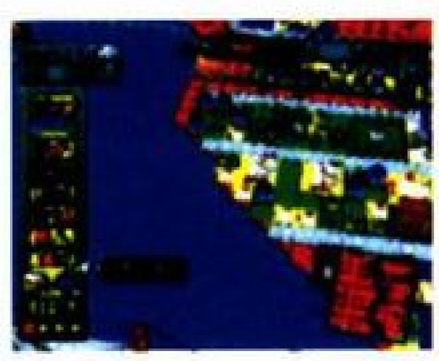


플라이트 시뮬레이터 (가제)

■비디오시스템 ■99년 ■가격 미정

영국의 수직이착륙 전투기인 해리어가 등장하는 비행 시뮬레이션 게임으로, 이미 미주와 유럽 지역에서는 발매되어 있는 「해리어 2001」의 일본판이 이 게임이다. 아직 일본에서는 발매되지 않고 있지만, 조만간에 발매될 것으로 예상. 게임의 내용은 이미 등장해있는 미국판과 그다지 큰 차이는 없다고 한다.

64DD 시뮬레이션



심시티 64

■HAL연구소 ■2000년 2월 ■미정

도시를 건설하는 시뮬레이션으로, 자신이 원하는대로의 도시를 만들어낼 수 있는 게임…하는 설명이 필요 없을 정도로 잘 알려진 게임, 심시티의 최신작이 64DD로 등장한다. 슈퍼컴보이 초기에 심시티가 대단한 인기를 끌었는데, 이번의 64DD에서도 과연 그러한 일이 가능할지?



현대대전략

■세타 ■미정 ■미정

일본의 시뮬레이션 시리즈 중에서는 최고라고 불리는 시스템소프트의 「대전략」이 이제는 64DD로 등장한다. 대용량과 세밀한 설정이 필요한 시뮬레이션 게임의 특성을 생각한다면 대용량의 64DD와 같은 매체가 적당하지 않을까? 원 제작사가 아니라는 것이 약간은 걱정되기는 하지만 …



슈퍼로봇대전64

N64

■ 제작사	반프레스토
■ 장르	전략 시뮬레이션
■ 발매일	1999년 10월 29일
■ 가격	7,800엔

N64 소프트웨어 하나를 살 돈이면 도날드에서 배가 터질 때까지 햄버거를 사먹을 수 있고 학교 앞 포장마차에서 지겨울 때까지 떡볶이를 사먹을 수 있으며 소뿔 부러질 때까지…는 아니지만…여하튼 상대적으로 고가격인 N64 소프트웨어는 섣불리 구입하기가 망설여지는 것이 현실입니다. 이런 상황에서 필요한 것은 전문가의 충실한 리뷰. 여러분의 게임 인생에 조금이라도 도움이 되길 바랍니다.

〈이우석 기자〉

오랜만입니다

「슈퍼로봇대전」시리즈가 처음으로 발매되었고 지금 우리가 알고 있는 형태를 갖추었던 기종은 물론 닌텐도의 기종들이다. 3차->EX->4차로 이어지며 완벽한 게임 시스템과 독자성을 갖추게 된 로봇대전 시리즈는 닌텐도 계열의 게임기에서만 만날 수 있는 최고의 로봇 시뮬레이션 시리즈였으며, 캐릭터성과 게임성을 적절하게 조화시킨 몇 안 되는 게임 중 하나였다. 메가드라이브의 「빅센357」이나 PC엔진의「넥타리스」,「바스틸」시리즈와 같이 로봇을 소재로 한 시뮬레이션 게임들이 분명 있기는 했지만, 어떤 게임도 로봇대전의 발끝도 쫓아갈 수 없었던 것이 현실. 하지만 95년 6월에 발매되었던「제2차 슈퍼로봇대전G」를 끝으로 닌텐도 계열에서의 로봇대전 시리즈는 긴 동면을 맞게 된다 (「마장기신」은 여기서 논외로 하자). 연출과 대용량의 음성 지원이 플레이스테이션으로 발매되었던「제4차 로봇대전S」이후 로봇대전의 방향성이었기 때문에 롬카트릿지를 매체로 사용하는 N64에게는 적합하지 않았던 것이다. 게다가 SFC 시절에 비해서 극도로 좁아진 N64의 입지 역시 새로운 로봇대전 시리즈의 발매를 막는 이유가 되었다. 98년 7월에「슈퍼로봇스피리츠」라는 격투물이 발매되기는 했지만, 그래픽에서나 게임시스템에서나 연출에서나 급조했다는 느낌을 지울 수 없는 평작에 불과했다 (무엇보다 시뮬레이션이 아니었다). 닌텐도 계열의 게임기에서 시뮬레이션으로 발매되는 로봇대전을 보는 것은 이제 불가능한 일이라고 자조하는 N64 유저들이 서서히 생겨났고, 대부분의 팬들은 더 이상의 미련을 버린 채 플레이스테이션과 세가 새턴으로 발매된「슈퍼로봇대전F」를 플레이하기 위해서 닌텐도를 떠나게된다. N64용의 로봇대전 발매가 결정된 것은 상황이 여기까지 온 다음이었다. 왜 이렇게나 시간을 끌어서 유저들을 안타깝게 한 것인지…

틀리군요

N64판 로봇대전은 이제까지의 로봇대전과는 확연한 차이를 보여주는 여러 가지로 유저들의 관심을 끌었다. 일단 전투신의 구성이 4차 이후의 고정 포맷과는 상당히 틀리게 만들어져 있었으며, 등장하는 메카닉들이나 주인공, 스토리 구성에 있어서도 오리지널의 냄새를 강하게 풍겼다. 합체공격 등의 시스템 역시 기존의 로봇대전 시리즈에서는 볼 수 없었던 새로운 요소였다고 할 수 있다. 제작사가 이제까지의 로봇대전 시리즈를 맡았던 윙키소프트에서 반프레스토로 바뀌었다는 것으로 어느 정도의 차이가 있을 것이라고 짐작은 했지만, 하루 하루 늘어가는 정보들이나 화면 사진을 보면서 마치「슈퍼로봇대전EX」에서「제4차 슈퍼로봇대전」으로 옮아갈 때처럼 엄청난 변화를 느꼈던 것이 사실. 단순한 우려먹기 식의 작품이 아닌 완전한 오리지널이라는 느낌이 좋았다.

아직도 우려먹기라고 생각합니까?

새턴판의 로봇대전을 플레이하고 나서 꽤 긴 시간동안 로봇대전 시리즈와는 담을 쌓고 살았다. 물론 플레이스테이션판의 로봇대전들이 있기는 했지만, F는 로딩시간 때문에,「슈퍼로봇대전 컴플리트 박스」는 거기에 더해 밸런스의 문제와 방대한 볼륨까지 겹쳐서 손을 대볼 엄두조차도 내지 못하고 포기해버렸다. 실제로 꽤 오랜동안 로봇대전에서 손을 놓고 있었던 셈이었지만, 플레이스테이션판을 플레이하지 않았던 이유를 보면 알 수 있듯이 로딩시간이 큰 이유였기 때문에 악몽같은 로딩의 기억은 CD를 매체로 하는 로봇대전에 대한 거부감을 가지게 했고, 그래서인지 N64의 로봇대전은 시작부터 좋은 느낌으로 다가왔다. 스토리라인 역시도 상투적인 건담 스토리에 론드벨 타령이 아니었고, 오리지널 주인공에 라이벌 시스템 역시 스토리라인의 오리지널성을 배가시켜주는 역할을 해서 좋았다. 일단 스토리라인은 합격, 이제까지의 로봇대전시리즈를 답습하지 않는 오리지널 성으로 승부하겠다는 반프레스토의 결심 하나만으로도 충분히 플러스 점수를 줄 수 있었다. 긴장감 넘치는 스토리라인을 느끼며 첫 화를 시작하고 드디어 첫 전투에 들어가는 순간, 역시나 로딩 따위는 없는 쾌적한 화면전환이 마음에 들었다. 게다가 전투신에서의 연출은 최강, 플레이스테이션판의「신슈퍼로봇대전」다음으로 뛰어난 그래픽에, 화면 전환이나 앵글의 사용 등에서는 오히려 앞서는 모습을 보여주었던 것이 인상적, 물론 사진이나 동영상 등으로 보아오던 것이었지만, 실제로 눈앞에서 보는 느낌은 그에 댈 수 없을 정도로 박력있었다. 빔 등의 일반 무기까지도 이제까지의 시리즈와는 틀린 그래픽으로 보여지고 있는 점은 반프레스토가 이 게임에 얼마나 신경을 썼는지를 단적으로 말해주는 듯 했다. 로봇대전의 포인트라고 할 수 있는 그래픽 역시 합격점, 시리즈의 팬들이라면 절대 실망하지 않을 정도의 수준이었다. 이 정도만으로 이 게임은 충분한 오리지널 성을 가지고 있다고 볼 수 있다. 전작들을 답습하기만 하는 것이 아니라 전작의 좋은 점은 간직하면서 전작에서 문제가 되었던 부분들에는 과감히 메스를 가한 이 게임은 분명 훌륭한 이식작이라고 할 수 있겠다. 언제 끝났는지 모를 정도로 빠른 퀵리셋 속도만으로도 이 게임은 충분한 가치를 가지고 있다. 플스에 익숙해있던 유저들이 처음 새턴판을 플레이해보며 가장 놀라는 부분이 엄청난 속도의 퀵로딩인데, N64판의 체감 속도는 새턴판과도 비교할 수 없을 정도로 빠르다. 게다가 이 게임만의 오리지널성도 많이 가지고 있다. 시스템적으로는 위에서도 말했던 주인공과 라이벌 시스템 이외에도, 많은 유저들이 기대했던 합체공격 시스템 역시 좋았다. 「제트스트림 어택」과 같은 원작의 필살기들을 그대로 사용할 수 있는 것은 물론, 같은 작가 계열의 주인공간에 합체공격이 가능하다든지 하는 점은 찾는 재미까지 함께 주는 재미있는 포인트였다 (제작자의 말에 따르면 꽤 오래전부터 생각하고 있던 시스템이었지만, SFC시절에는 화면 표시의 문제 때문에, 플스와 새턴에서는 로딩시간의 문제로 불가능했다고 한다).



물론 아쉬움도 있긴 하지만…

분명 단점보다는 장점이 훨씬 많은 게임이지만, 역시나 아쉬움이 남는 부분도 있다. 가장 아쉬운 것은 역시 음성지원의 문제. 용량의 부족 때문에 어쩔 수 없이 포기했다고는 하지만, 이제는 음성지원에 너무나 익숙해져버린 유저들에게는 분명 허전함으로 다가왔다. 역으로 게임 진행의 템포가 좋아졌다는 점은 부정할 수 없겠지만, 벙어리는 싫은데…발매 얼마 전의「닌텐도 스페이스월드」때만 하더라도 음성이 지원되었지만 고용량화에 따른 생산 단가의 문제 때문인지 결국은 삭제되어 버렸다. 512메가인「바이오 하자드 2」가 이 게임과 같은 7,800엔에 발매 예정이라는 기사를 보면서 투덜거려보지만…

이 밖에도 전체적인 게임 난이도의 하락도 마이너스 요소가 될 수도 있을 것이다. 개인적으로 가장 적당한 난이도는 4차나 신슈퍼 정도가 아니었나 하는 생각. F는 너무 어려웠고 이번의 로봇대전64는 너무 쉽다. 적들의 인공지능도 발전한 면이 없는데다가 전체적인 HP는 낮아져있고 우리편의 무기는 강하여 처음부터 강력한 무기들을 사용할 수 있다. 캐릭터게임의 본질로 돌아갔다는 느낌도 들고 스트레스 없이 게임을 진행할 수 있다는 점은 좋지만 엔딩까지 동료 하나도 잃지 않고 게임을 끝내고 나면 약간의 허무함도 들곤 한다. 뭐, 이 게임을 어떻게 생각하느냐에 따라서 틀려질 문제이기도 하다. 만약 시뮬레이션이 아닌 캐릭터 게임이라고 생각한다면 오히려 스트레스를 받지 않고 넘어갈 수 있다는 점에서 칭찬할 수도 있는 문제일테니 말이다.

이미 캐릭터 게임이 아닙니다

분명 로봇대전의 시작은 캐릭터를 이용한 시뮬레이션이라는 성격이 짙었다. 하지만 이제 로봇대전 시리즈는 캐릭터의 매력만이 아니라 자기 힘만으로도 충분히 설 수 있는 시리즈가 되었다는 것을 단적으로 보여주는 것이 이 게임이 아닐까 한다. 아직 뭔가 아쉬운 점이 있긴 하지만 나름대로의 독자적인 시스템을 가지고 있다는 것은 부정할 수 없는 사실이고, 그리고도 남는 아쉬운 점들은 캐릭터의 매력이 보충해 줄테니, 그리고도 부족한 생각이 든다면 차라리 젤다를 한 번 더 플레이하는 편이 좋을 것이다.



N64 이런 저런 이야기들

안 팔리면 안내면 된다구

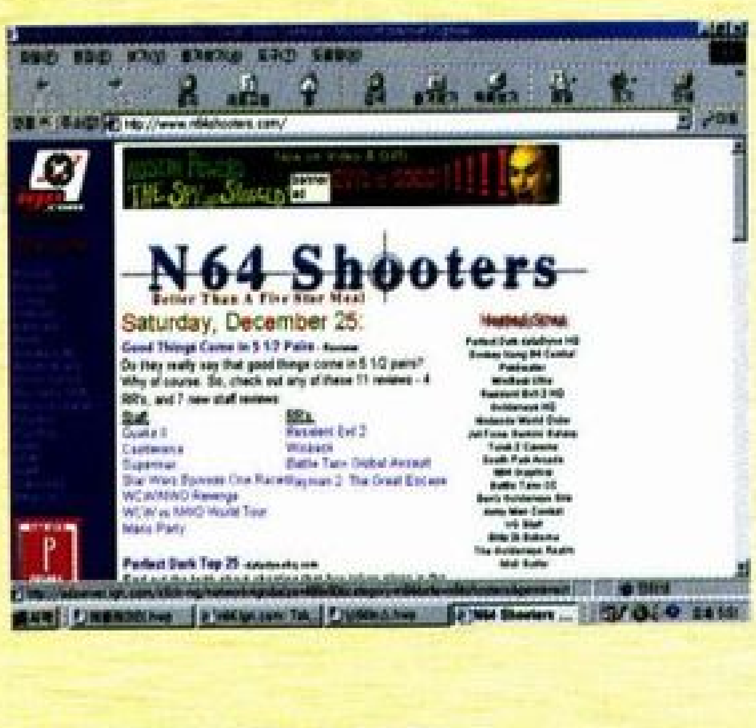
미국의 유통사인 GT 인터랙티브는 플레이스테이션용으로 발매했던 액션 게임인 「40 Winks」를 N64로 발매할지를 심각하게 고려하고 있다고 합니다. 원래는 플레이스테이션용의 발매 후에 발매할 계획이었고 실제로 게임도 거의 완성되어 있는 상황이지만, 플레이스테이션판의 판매량이 극히 저조했기 때문에 N64판의 발매를 망설이고 있다는 이야기입니다. 게임의 내용으로 봐서는 N64쪽이 훨씬 어울릴 듯한 어린이 취향의 게임인데, 가능하면 발매라도 해 주었으면 하는 바램입니다.

스타오션, 게임보이로 등장

플레이스테이션과 SFC에서 인기를 끌었던 막강 롤플레잉 「스타오션」이 게임보이 용으로 발매됩니다. 에닉스는 99년 12월 21일의 발표에서 위의 사실을 발표했구요, 발매 이외의 구체적인 사항에 대한 이야기는 아무 것도 없었다고 합니다. 게임의 내용이 SFC용의 스타오션을 완벽하게 이식하는 구성인지, 아니면 스타오션이라는 이름만을 달고 발매되는 완벽한 오리지널 스토리인지도 알려지지 않고 있지만, 일단 스타오션이 발매된다는 것 만으로도 유저들에게는 기쁜 소식이 아닐까요?

슈팅 좋아하는 유저들, 다 뎀비!

드림캐스트 이전에는 최고의 3D 성능을 자랑하던 게임이 바로 N64입니다. 그 때문인지 뛰어난 3D 슈팅 게임들이 많이 등장했는데요, 인터넷상에 이러한 N64용 3D 슈팅게임만 전문적으로 다루는 사이트가 등장했습니다. 이제까지 나와있는 게임들에 대한 자세한 평가와 비기 공개 등은 물론, 앞으로 나올 게임들에 대한 정보도 상당히 잘 구성되어 있습니다. 또한 슈팅 이외의 관련 사이트 링크도 있기 때문에 이용하기도 편한 사이트입니다. N64의 최신 소식이 궁금할 때 가볼만한 사이트네요.



포켓몬스터, 이제는 네트워크로 즐깁시다

포켓몬스터의 히트 이유는 무엇일까요? 물론 150마리나 되는 몬스터들의 캐릭터성도 무시할 수 없는 부분이지만, 정작 일본에서의 히트 이유는 통신 케이블을 이용한 플레이어간의 몬스터 교환이었습니다. 각 버전마다 몬스터들의 등장 확률이 틀리기 때문에 자신이 구한 몬스터와 친구가 구한 몬스터를 트레이드 하는 등으로 인기를 끌었죠. 하지만 이는 현재 PC 등에서 지원하는 네트워크 환경 등에 비하면 상당히 초보적인 수준에 지나지 않아, 이를 인식한 닌텐도는 포켓몬스터에 네트워크 기능을 더한 새로운 버전 「포켓몬스터X」를 발표했습니다.

이 게임은 게임보이 용으로 올 4월에 발매되는데요, 게임보이와 게임보이 컬러를 휴대폰에 연결할 수 있는 주변기기와 함께 발매된다고 합니다. 즉, 이제까지 대전 케이블이나 적외선 포트가 하던 역할을 전화가 대신하게 된다는 거죠. 대전하거나 몬스터를 교환하고 싶은 상대에게 전화를 걸어서 대전할 수 있는 방식이기 때문에 아무리 멀리 떨어져있어도 전화만 된다면 대전이 가능하다는 매력을 가지는 것입니다.

포켓몬스터의 어떤 버전이 이러한 기능을 지원하게 될지는 발표되지 않았지만, 대부분의 관계자들은 현재 발매되어 있는 「포켓몬스터 금·은」에 네트워크 기능을 더한 버전이 될 것이라고 예측하고 있습니다. 또한 올 8월에 발매 예정인 「GB어드밴스」에서도 완벽하게 통신 기능을 지원할 것으로 보입니다.

N64 소프트 판매의 부진이 EA를 죽인다?

99년 12월 17일, 미국 EA의 주가는 사상 최대의 하락폭을 기록했습니다. 이에 대해서 증권 전문가들은 N64의 시장 점유율이 계속 떨어지고 있는 현상이 증명되었다고 하는군요. 최근에 발표되었던 「WWF Mayhem」하나만 보더라도 기대에 훨씬 못 미치는 판매량을 기록하고 있다는데요… N64도 이제 점점 힘을 잃어가는 것일까요?

뭐야, 바이오는 안나오나…

캡콤이 게임보이 컬러용으로 개발하고 있는 타이틀 중 가장 많은 관심을 얻고 있는 것은 물론 「바이오 하자드」입니다. 무엇보다 게임보이에서도 대단히 미려한 수준의 폴리곤 그래픽을 보여준다는 것으로 화제가 되고 있었는데, 어느 순간인가 소식이 끊어지더니 이제는 캡콤 측이 내놓는 발매 리스트에서도 빠져 있습니다. 캡콤 관계자에게 진상을 알아보니…

「개발은 물론 하고 있습니다. 단지 발매 시기가 불분명한 것뿐이죠. 게다가 영국의 제작사에서 이식 중이기 때문에 확실한 개발 진척도를 알기가 쉽지 않습니다」

결국 발매는 된다는 얘기군요. 문제는 언제일지라는 것 뿐. 캡콤 측은 올해 봄에 발매할 예정이었지만, 상황에 따라서는 그 이후로 연기될 가능성도 충분히 있다고 합니다.

코나미, 친구가 많군요

미국 코나미와 유니버설 스튜디오는 게임제작에 관한 모종의 협의를 맺었다고 합니다. 알려진 사항이라면 코나미가 유니버설 스튜디오에서 라이센스권을 가지고 있는 작품들을 게임으로 제작해서 낸다는 것인데요, 이 게임들은 차세대 게임기에서의 발매를 목표로 하고 있다고 합니다. 재미있는 것은, 현재 코나미가 닌텐도와 대단히 깊은 관계를 맺고 있다는 것이죠. 닌텐도와 합작으로 게임보이의 후속 기종인 「GB어드밴스」를 제작하는 것은 물론, 이제는 많이 힘이 떨어져 보이는 N64에도 코나미의 소프트들은 꾸준히 발매되고 있습니다.

젤다는 계속되어야 한다

젤다 시리즈의 프로듀서인 미야모토 시게루씨는 현재 휴대용 게임기에서 즐길 수 있는 젤다의 최신작은 게임보이 어드밴스용으로 개발 중이라고 말했습니다. 물론 현재 개발 중인 「이상한 열매」시리즈와는 다른, 전혀 새로운 젤다라고 하네요.

동키콩64, 역시 대단

미국에서는 이미 발매된 동키콩64, 정말이지 대단한 인기를 끌고 있군요. 미국의 게임 대여 차트 중 하나인 VSDA의 대여 차트에서 당당히 1위로 올라섰습니다. 아직까지 미국에서 N64의 인기는, 그리고 동키콩의 인기는 아직까지 건재하다는 것을 보여주는 한 대목인 듯 합니다. 우리 나라에서는 카트리지의 가격 문제도 있고 해서 그다지 인기를 끌지는 못하고 있지만, 미국에서는 난리가 아닌 모양이네요.

포켓몬스터를 호텔에서도 즐긴다

우리 나라에서도 「스타크래프트」, 「DDR」에 이어 게임으로 인한 3대 사회현상의 하나라고 불릴 정도로 포켓몬스터의 인기가 대단하지만, 실상 그 인기가 정말 대단한 곳은 미국 지역입니다. 「피카츄」가 「타임」지에서 올해의 인물로 선정될 정도니까요. 이러한 인기를 보여주기라도 하듯, 이제 미국의 많은 호텔에서도 포켓몬스터 게임을 즐길 수 있게 되었습니다. 호텔 등에 영화 프로그램을 공급하는 LodgeNet 社의 서비스를 이용하면 호텔 방에서 포켓몬스터 스냅 등의 여러 가지 N64용 게임을 즐길 수 있다고 하는군요.

어클레임의 N64용 야구 게임이 등장



▲뛰어난 그래픽을 보여주는 어클레임의 ASB2001

어클레임은 「올스타 베이스볼 2001」이라는 N64용 야구 게임을 제작 중입니다. 전반적으로는 이제까지의 야구 게임들과 크게 틀리지 않은 정도의 게임성과 구성을 가지고 있지만, 그래픽의 퀄리티는 확연히 뛰어나다는 것을 느낄 수 있을 정도군요. 캐릭터들의 디테일 하나하나까지 잘 표현된 그래픽이 주목할만합니다.

젤다의 신작은 5년 후에나 만난 수 있다구?!

「마리오」와 「젤다」등, 닌텐도의 간판 시리즈들을 제작한 것으로 유명한 미야모토 시게루씨가 젤다의 속편에 대한 정보를 살짝 공개했습니다. 미야모토씨는 스웨덴의 한 게임지와 가졌던 인터뷰에서, 현재 돌핀으로 발매될 젤다의 개발은 시작되어 있지만, 개발 기간은 5년 정도가 걸릴 것이라고 이야기했다고 합니다. N64로 발매되는 젤다의 전설 외전은 바로 이렇게 긴 제작기간 때문에 갭이 생기는 것을 막기 위해서 내놓는 작품이라고 하는군요. 전작인 시간의 오카리나도 긴 제작기간 때문에 많은 말을 들었는데, 이번 작품은 또 얼마나 더 기다려야 한다는 말인지…

프랑스인들의 국어사랑은 대단하군요!!

캐나다의 퀘벡이라는 지역을 알고 계시나요? 이 곳은 캐나다 안에 있지만 주민들의 대부분이 프랑스에서 이주해 온 사람들입니다. 프랑스는 모국어와 모국 문화를 유난히도 사랑하는 것으로 유명한데요, 이 때문일까요? 퀘벡 역시도 프랑스 말과 문화의 수호를 위해서 무척이나 노력하는 곳입니다. 이러한 지역의 특색이 게임에까지도 영향을 끼치게 되네요. 퀘벡 당국은 닌텐도와 세가 측에 공문을 보내서, 올해 말까지 그들이 퀘벡 지역에서 판매하는 게임소프트웨어의 매뉴얼과 패키지 등을 프랑스어로 번역해서 내지 않을 경우는 모종의 법적인 조치가 취해질 것이라고 경고했습니다. 닌텐도와 세가 측은 아직 이러한 경고에 대해서 공식적으로 반응하지는 않고 있구요.

글쎄요…조금 부럽기도 한 구석이네요. 만약에 우리 나라에서 이런 경고를 보낸다면 어떨까요? 사실 우리 나라의 비디오게임 시장은 전세계에 불법복제 시장으로 소문이 나 있는 상태입니다. 제작사들 중의 일부는 불법복제 소프트웨어 문제 때문에 인터뷰조차도 거부하곤 하죠. 그런 나라에서 「이제 매뉴얼과 패키지를 한글화해서 팔도록 해라! 그렇지 않으면 모종의 조치가 있을 것이다」라는 경고를 할 수 있는 대상은 대만 등지의 프레스 업자들 정도가 아닐까요? 물론 자신들의 국어에 대해서 저 정도의 정체성을 지닐 수 있다는 것은 물론이구요.

모탈컴벳의 속편은 나오지 않습니다



▲ 이 게임, 이제는 만날 수 없게 되었군요.

지난 5월의 E3쇼에서는 N64와 플레이스테이션용의 새로운 모탈컴뱃 시리즈인 「모탈컴뱃 - 스페셜 포스」에 대한 발표가 있었습니다. 그리고는 아무 소식도 없었고…끝내는 나오지 않는다고 하네요. 대충 상황은 이렇습니다. 원래 이 게임의 개발팀은 두 개로 나뉘어 있었습니다만, 개발자 중의 몇 명이 9월에 회사를 사직했고 이들의 사직으로 N64버전 모탈컴뱃의 개발은 사실상 불가능하게 되었다는군요. 그 때문에 부득이하게 N64버전의 개발은 취소되었고, 대신 다른 기종으로 컨버전 되어 나온다고 합니다. 현재 미국의 비디오게임 시장 상황으로 볼 때엔 아마 드림캐스트로 발매되지 않을까 싶은데요, 이 게임의 발매 취소가 꼭 N64의 부진 때문이라고 말할 수는 없어도 왠지 N64는 점점 왕따가 되어가는 느낌도 드네요.

「스타트윈즈」의 그림들을 무료로 다운 받읍시다

라인업에서도 몇 번 소개된 적이 있어서 여러분에게도 꽤나 익숙할만한 게임, 스타트윈즈의 제작사인 레어에서 유저들에 대한 감사의 표시로 스타트윈즈의 캐릭터들이 그려진 CG를 제공합니다. 인터넷 상의 레어사 홈페이지에서 다운로드 받을 수 있구요, 모두 열 한 장의 깨끗한 사진들이 준비되어 있으니 많이 찾아가 보시기 바랍니다.



주소: http://www.rareware.com/recent/gallery/jetforce/

진정한 「가정용」게임기는 N64입니다

미국의 유명 방송국인 CBS가 매년 행하는 「CBS 장난감쇼」에서 N64가 최고의 가정용 게임기로 선정되었다고 하는군요. 미국에서 그야말로 열풍을 일으키고 있는 드림캐스트가 선정되지 않은데 의아해 하는 분들도 상당히 있을 것으로 생각하지만, 선정기준에 따르면 지나치게 폭력적이거나 선정적인 게임들은 일단 제외되었다고 하네요. 또한 「동키콩64」, 「스타워즈 에피소드1 - 레이서」, 「포켓몬스냅」, 「닌텐도 올스타 대난투 스매시 브라더스」가 우수 비디오게임으로 선정되었다고 합니다. 그야말로 가정적인 게임이라는 데에는 누구도 이의를 제기할 수 없을 듯.

캡콤의 비밀 프로젝트, 알면 다치려나?

최근 캡콤의 보도자료에 따르면, 캡콤 측은 N64용의 새로운 타이틀을 준비하고 있다는군요. 더군다나 그 타이틀은 이제까지 상당한 인기를 끌고 있는 게임 시리즈의 작품 중 하나라고 합니다 (캡콤의 N64 진출 첫 작품이 「미키마우스의 테트리스」였던 것을 생각한다면 그야말로 장족의 발전이군요). 소식통들은 이 작품이 오래전부터 소문으로만 떠돌던 「바이오 하자드 제로」가 아닐까 하고 보고 있습니다. 바이오 하자드 제로는 N64의 오리지널로 계획된 바이오 시리즈라는 소문만 무성했는데요, 리얼타임 폴리곤을 사용할 것이라는 점 이외에는 알려진 바가 거의 없는 게임이기도 했습니다. 물론 캡콤은 어떤 정보도 내놓지 않고 있습니다만, 이 소식을 처음 알렸던 것이 캡콤의 유명 프로듀서인 오다 코우지씨라는 것을 생각해본다면 완전한 루머만으로 끝나지는 않을 것이라고 봅니다.

새로 릴리즈 된 N64용 주요 게임롬

N64 백업기기에서 즐길 수 있는 롬들의 업데이트 날짜를 알려드립니다. 이 롬들은 인터넷이나 국내 통신망의 N64관련 게시판 등에서 쉽게 구할 수 있습니다.

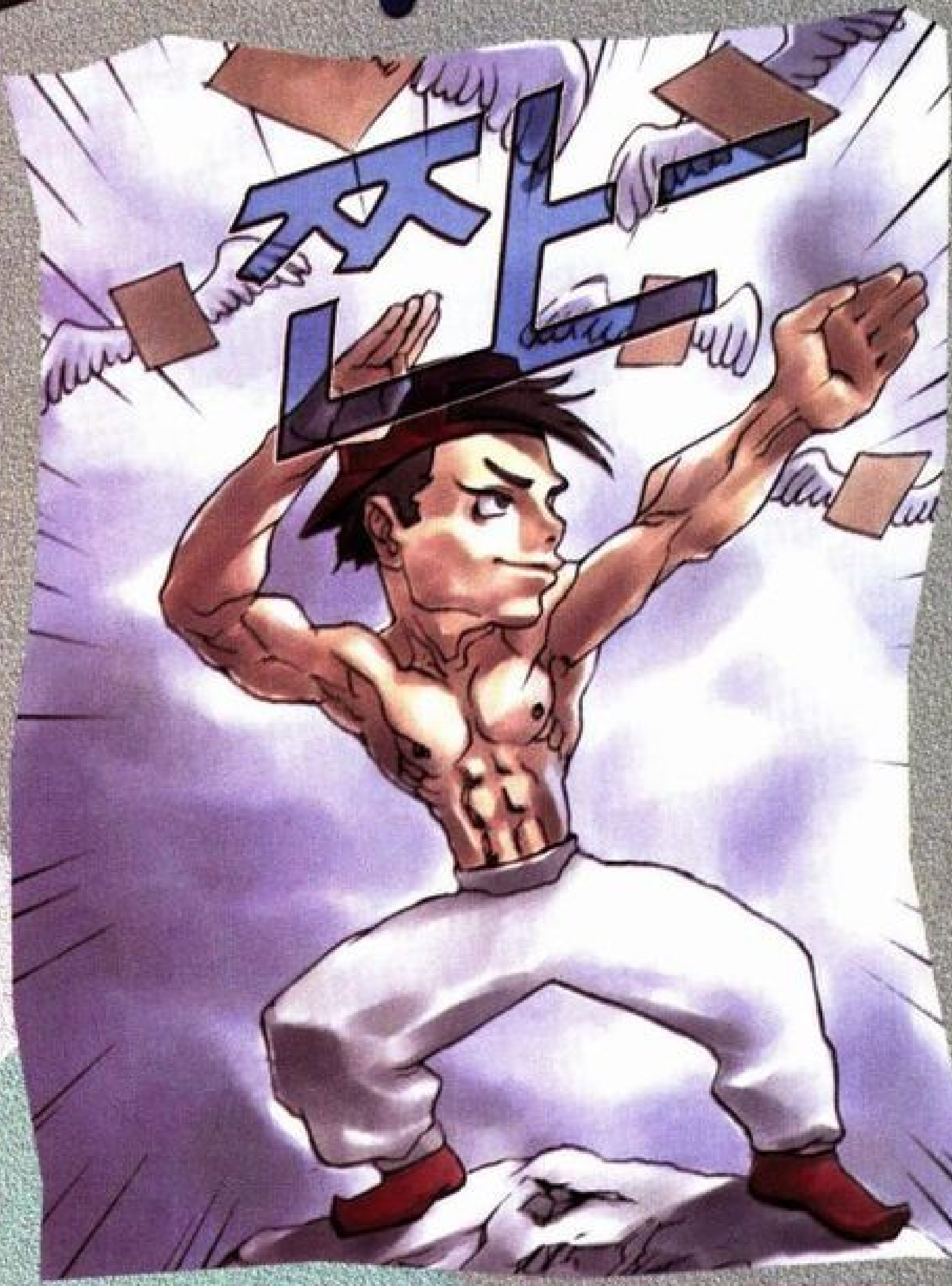
날짜	제목	제작사	장르	국적	용량
11/19	레지던트이블2	캡콤	액션 어드벤처	미국	512M
11/19	튜록 레이지워즈	어클레임	액션	미국	64M
11/19	탐 클랜시의 레인보우 식스	레드스톰	액션	미국	128M
11/20	스타워즈 - 출격 로그중대	루카스아츠	슈팅	일본	128M
11/21	모리타장기 64	세타	테이블	일본	64M
11/21	남코뮤지엄 64	남코	기타 장르	미국	64M
11/24	동키콩 64	레어	액션	미국	256M
11/26	파이팅컵 매니악스	이매지니어	액션	일본	128M
11/26	포켓몬스냅 스테이션	닌텐도	기타 장르	미국	128M
12/01	뉴클리어 스트라이크 64	일렉트로닉아츠	액션	미국	256M
12/01	NBA Jam 2000	어클레임	스포츠	미국	128M
12/01	튜록 레이지 워즈	어클레임	액션	미국	64M
12/03	탑기어랠리 2	켐코	레이싱	미국	96M
12/03	슈퍼포인트 2000	일렉트로닉아츠	액션	미국	128M
12/08	스타트윈즈	레어	액션	일본	256M
12/08	디스트럭션더비 64	THQ	레이싱	미국	64M
12/08	악마성드라큘라 묵시록 외전	코나미	액션	미국	128M
12/09	제나 워리어 프린세스	티터스	액션	미국	96M
12/10	뿌요뿌요 파티	컴파일	퍼즐	일본	96M
12/11	로드래시64	일렉트로닉 아츠	레이싱	미국	256M
12/11	레디2럼블	미드웨이	액션	미국	256M
12/12	WWF 레슬매니아 2000	THQ	액션	미국	256M
12/16	건틀렛 레전드	미드웨이	액션 롤플레잉	미국	128M
12/16	아스트로이드 하이퍼 64	액티비전	슈팅	미국	64M
12/16	스페이스인베이더	액티비전	슈팅	미국	64M
12/17	베스마스터2000	THQ	스포츠	미국	96M
12/19	마리오파티2	닌텐도	보드 게임	일본	256M
12/21	동키콩 64	레어	액션	일본	256M
12/24	목장이야기 64	닌텐도	시뮬레이션	미국	128M



학생 놀다가



솔직히 첫 달에 엽서가 오리라고는 기대하지 않았습니다.
하지만 객원들이 한 장씩 가져다주는 엽서를 보면서
「그래, 아직 삼강오륜은 땅에 떨어지지 않았구나」라고
절실히 느끼고 있습니다.
모두들 새해 복 많이 받으세요.



[redacted]

안녕, 안녕, 안녕하세요~~오
뮤키님 처 처 처음으로 인사드리는 거네요. 아~궁금한게 넘 많다. 뮤키님 제가 몇 가지 물어봐도 되겠지요. 아~먼저 뮤키님 N64를 맡으신 데 축하드리고요 저는 이름이 안신영이라고 합니다. 이제부터 질문 좀 던질께요 휙~ - 담당자 주: 좀…고전적이군요…
먼저 첫 번째로 뮤키님은 남자이세요? 여자이세요?
두 번째로 뮤키님은 나이가 어떻게 되세요?
궁금하네요. 처음 보내는 편지라 (뮤키님만) 긴장 또 긴장 계속되는 긴장 헉헉 심장이 막 조여와 긴장을 너무 마니X2했나봐. 긴장풀고, 아무튼 아까 말했듯이 뮤키님 N64 맡으신 것에 다시 한 번 콩글리티레이션~ (맞나?) - 담당자 주: 죄송하지만 아닙다…

마감도 끝나 앞뜰의 뽕나무에서 뽕도 따고 님도 보고하던 일요일도 지난 월요일, 아침의 게임파워 편집부는 난리가 아니었습니다. 마치 꿩 구워먹은 굴뚝에 연기날 수도 있다는 속담처럼 시끌벅적했던 그 날.
「이봐, 울프, 도대체 무슨 일이지?」
「강원…강원도에 사는 어떤 애독자가 마감 끝난 일요일에 상품을 받으러 왔다가 결국은 아무 것도 받지 못하고 (크흑) 아무도 만나지 못한 채 쓰디쓴 눈물을 삼키면서 돌아가고 돌아갔대요. 그래서 그가 앉은자리에는 풀도 나지 않는다고 하더군요」
알고 있습니다. 그 사건의 주인공 안신영 독자. 다음부터는 꼭 확실하게 약속을 정하고 찾아오도록 하세요. 모두들 긴장했던 날이었습니다.
그리고 질문에 대한 답변을 드려야겠죠? 첫 번째 질문. 저번 달의 편집 후기를 제대로 보지 않으셨나보군요. 제가 남자가 아니고서야 어떻게 여자친구가 있다는 사실로 다른 이들의 염장을 지를 수 있겠습니까? 저는 대한민국의 신체건강 재기발랄 생기만점 청소년입니다. 설마 제가 청소년가 아니라는 것을 알고 나서는「엽서따위 보내지 않아!」라고 생각하시지는 않으시리라 믿습니다. 그럼 이만.

[redacted]

안녕하세요? 뮤키님, 첨 뵙겠습니다. 뮤키님도 절 처음 만나는거군요. 우후후. 뮤키님을 모르니 어떤 식으로 글을 적어야 할지 몰라서 편안한 마음으로 진지하게 적겠습니다. 때는 12월 5일, 친구 정**군과 함께 목욕을 갔습니다. 전 목욕을 하다가 껌을 씹다가 지겨워서 껌을 「목욕가방」에 잠시 붙였습니다. 근데 그 순간 친구 정**군이 제 껌을 씹으려고한…게 아니구 심심해서 제가 그 껌을 친구 정연*군의 머리통에 살짝 붙인다는게 그만 머리통에 완전히 달라붙게 되었던 것입니다. 결국 손으로 머리에 붙은 껌을 떼어내고 비누로 씻기고 하다 보니까 두 시간이 지나갔습니다. 그 친구는 그래도 머리가 뻣뻣하다고 했지만 전 「껌 안보여」라고 위로를 해 주었습니다. 아~ 미안해 죽겠군요. 그리고 보니까 며칠 전 제 실수땜에 친구가 폰과 현금을 뺏긴 일도 있었군요. 전 사고뭉치인가봅니다. 제발 도움을 주세요.

안녕하세요? 석진님, 첨 뵙겠습니다. 석진님도 절 처음 만나는거군요. 우후후. 석진님을 모르니 어떤 식으로 글을 적어야 할지 몰라서 편안한 마음으로 진지하게 적겠습니다. 때는 12월 5일, 친구 박**군과 함께 등산을 갔습니다. 전 등산을 하다가 빵을 먹다가 지겨워서 빵을 「등산가방」에 잠시 붙였습니다. 근데 그 순간 친구 박**군이 제 빵을 먹으려고한…게 아니구 심심해서 제가 그 빵을 친구 박민*군의 콧구멍에 살짝 넣는다는게 그만 콧구멍에 완전히 들어가게 되었던 것입니다. 결국 손으로 코속에 박힌 빵을 후벼내고 휴지로 파내고 하다 보니까 두 시간이 지나갔습니다. 그 친구는 그래도 코속이 뻣뻣하다고 했지만 전 「빵 안보여」라고 위로를 해 주었습니다. 아~ 미안해 죽겠군요. 그리고 보니까 며칠 전 제 실수땜에 친구가 집과 재산을 뺏긴 일도 있었군요. 전 사고뭉치인가봅니다. 제발 도움을 주세요.

- 뭐라고 답을 해야 할지 정말 모르겠습니다. 석진군도 제 사연을 보고 잘 생각해 보시길.

[redacted]

안녕하십니까? 뮤키님
처음으로 인사드리게 되는군요. N64의 신설 코너를 맡게되신 것을 진심으로 축하드립니다. 전에 「두근두근 구구리얼」에서 구구리님이 아주 많은 인기를 얻으셨는데 뮤키님도 그만큼 인기를 얻으시길…궁금한 것이 있는데 뮤키님은 남자? 아님 여자? 그리고 오락은 어느 정도 하시는지? 뮤키는 무슨 뜻인지…꼭 대답해주십시오.
P.S. 제목이 학생 놀다가~! 인데 학생이 아님 이 코너에 사연을 못 보내게 되는가?

위에서 답변 드린 사항은 빼고 나머지만 답변 드리도록 하죠. 오락을 어느 정도 하느냐…어려운 질문이군요. 플레이 빈도를 물어보시는 거라면 가계에 파탄 나지 않을 정도로 적당히 하는 편이고, 실력을 물어보시는 거라면 어디 가서 오락 못 한다는 소리는 듣지 않을 정도로 합니다 (어디 가느냐에 따라서 틀려지는 얘기겠지만 말입니다). 좋아하는 게임은 DDR과 펌프, EZ, 로봇대전 정도라고 하면 될까요? 댄스 게임은 파워 가족 중에서 가장 추하게 하는걸로 유명합니다.
다음은 뮤키인데…뮤키는 꽤 오래 전부터 통신망 등에서 사용하던 아이디입니다. 정확히는 「musikid」인데요. music + kid 음악을 좋아하는 아이라는 뜻이라고 생각하기 쉽지만, 안정모 선생님의 작품인 「헐리우드키드의 생애」를 보면 그들 사이에서 어떤 한 부분에 능통하고 광적으로 좋아하는 사람에게는 「키드」라는 호칭을 붙였다는 이야기가 있습니다. 왠지 그 이야기가 마음에 들어서 music과 kid를 합친 아이디를 만들게 되었구, 그게 지금까지 이어지는 제 호칭이 되었습니다. 음악은 상당히 좋아합니다. 제가 사서 집에 가지고 있는 음악 CD만 400 장정도 되니까요.

누구나 할 수 있다



[김규만 객원기자]

12 월에는 지난 한 해를 마감하는 각종행사들이 많이 있었다. 특히 게임 업계쪽에서도 아케이드에 관련된 행사가 많았다. 벌써 국내에서 5회째를 맞이하는 국제 게임 어트랙션 전시회인 「어뮤즈 월드'99」에서는 여느때와 다르게 국내 아케이드 게임업체들이 자사에서 만들어낸 작품들을 대거 공개해 다시 한번 주목을 끌었다.

이제 게임을 만드는 것에는 조건과 여건이 따로 필요하지 않다. 그저 꾸준한 관심과 꾸준한 노력이 높은 성과라는 열매를 열리게 해주는 것이다. 적은 예산으로도 고부가가치를 생산할 수 있는 국내 아케이드 시장이 활성화되기 시작했다. 결국 누구라도 욕심과 도전을 가지고 게임을 만든다면 좋은 작품이 나올 수 있다는 것이다.

사실 아직 국내의 여건으로는 일본처럼 높은 투자와 오랜 기간동안의 개발은 무모함으로 취급받을 수밖에 없지만 언제까지 그러고만 있다면 결코 세계화란 무대에 [illegible] 수 없게 된다. 꾸준한 노력과 투자를 한다면 일본처럼 비싼 고가의 기판을 사용하지 않고도, 우리 나라의 순수 기술로, 아이디어로서 승부를 할 수 있다. 단순한 꿈으로 끝나는 것이 아닌 언젠가는 세계 시장을 코리아란 단어로 도배할 수 있는 날이 올 것이다.



기교만땅의 기타리스트가 되자!

퀘스트 포 페임 – 아케이드



제작사	남코
장르	음악 게임
발매일	근일 예정

록계의 꺼지지 않는 전설 에어로 스미스의 곡을 픽쳐링해서 만든 「퀘스트 포 페임」. 이 게임은 가정용 게임기인 PS로 먼저 발매되어 높은 호평을 받았었다. 음악 게임의 선두주자인 「파라파더래퍼」이후 음악게임이 정착되는 것에 적지 않은 공로를 했다고 해도 과언이 아닐 퀘스트 포 페임. 아케이드 버전은 PS와는 다른 존재감이 느껴지는 것을 알 수 있는데, 음악을 안다면 헤드 뱅잉을 해도 좋다!

또 아케이드로 그 모습을 들어내는 「퀘스트 포 페임」. 멋진 통체뿐만 아니라 에어로 스미스를 상징하는 마크가 새겨진 기타까지 가지고 있다. 또 다른 기타리스트의 느낌을 느껴보도록 하자.

통체는 통합형

「퀘스트 포 페임」의 아케이드 통체는 1P는 기타로 되어있고, 2P는 드럼(스내어)으로 되어 있어 따로 세팅을 하지 않아도 2인 동시 플레이가 가능하다. 보기만 해도 멋져 보이는 기타를 직접 연주할 수 있는 날도 얼마 남지 않았다.



▶ 존재감… 이것이다

기타(GUITAR)

화려한 외형을 자랑하는 기타를 보면 확실히 실물과 흡사하게 만들어졌다는 것을 알 수 있다. 게다가 스트링 입력부분이 광(光) 센서로 만들어져 있어 피크로 피킹을 할 때 정확하고 부드러운 입력을 할 수 있다. 손이 아프다거나 하는 일을 이제 더 이상 찾아볼 수 없게 된다. 필요하다고 생각되는 사람은 자신의 피크를 가져가도 상관없다.

▼ 외형이 실물과 거의 똑같다



드럼(DRUM)

실제 드럼처럼 화려한 외형을 가지고 있지는 않아도 「퀘스트 포 페임」에서 중요하다면 중요한, 리듬을 리드하게 되는 파트가 바로 이 드럼이다. 감압식 센서를 사용한 입력 방식을 채용하고 있어 보다 가벼운 느낌으로 두드릴 수 있다. 기타와 마찬가지로 필요하다면 스틱을 하나 장만하는 것도 괜찮다



▲ 리듬이 중요한 스내어 드럼

플레이 방식은?

록계에서 최고의 지지도를 받고 있는 에어로 스미스. 세계를 열광시키는 그의 음악을 기계를 통한 커맨드 입력으로 처리한다는 것은 쉽지 않다. 「퀘스트 포 페임」에서는 리듬을 탄다는 것에 중점을 두고 그것에다 난이도를 맞췄다. 게임의 진행 방식은 간단하다(하지만 쉽지는 않다). 왼쪽에서 오른쪽으로 지나가는 흰색 선에 맞춰서 피킹을 하는 방식을 가지고 있다. 타점의 위치와 시간에 따라서 COOL과 OK 등의 판정을 받게 된다. 한두번 미스정도로는 죽지 않을 정도로 밸런스가 잘 맞춰져 있으니 안심하고 집중해서 연주하도록 하자.



▲ 게임화면이다

스테이지와 사용되는 곡

코스 1

스테이지	사용되는 곡
스테이지 1	Eat The Rich (레벨 1)
스테이지 2	Shut Up & Dance(레벨 2)
스테이지 3	Nail The Riff(리프 챌린지)
스테이지 4	Dude (Looks Like A Lady)

코스 2

스테이지	사용되는 곡
스테이지 1	Shut Up & Dance (Level 1)
스테이지 2	Texas Blues(Level 2)
스테이지 3	Chops Revenge(리프 챌린지)
스테이지 4	Living' On The Edge

코스 3

스테이지	사용되는 곡
스테이지 1	Chicago Blues (Level 1)
스테이지 2	Eat The Rich(Level 2)
스테이지 3	Studio Door(리프 챌린지)
스테이지 4	Love In An Elevator

보너스 스테이지

스탭롤	Deuces Are Wild



▲ 이것이 게임을 주도하는 바



이제는 따발총?

크라이시스 존



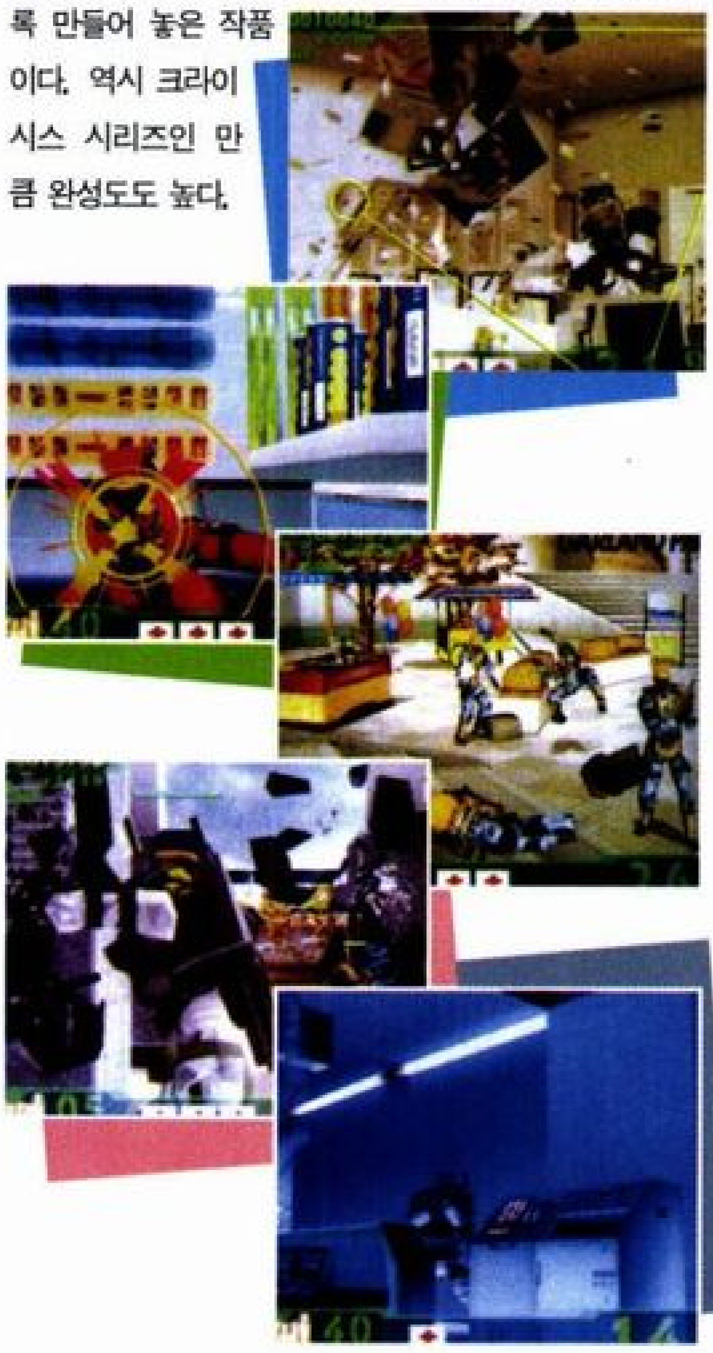
제작사	남코
장르	건 슈팅
발매일	근일 예정

높은 인기를 구가하고 있는 크라이시스 시리즈의 최신작인 「크라이시스 존」의 정보가 공개되었다. 높은 퀄리티의 그래픽과 레벨을 높인 전용 건 콘트롤러를 보면 남코가 어느정도의 심혈을 기울였는지 쉽게 알 수 있다. 한동안 주춤했던 건 슈팅 게임 업계에 새바람을 일으킬 「크라이시스 존」을 완벽하게 살펴보기로 하자.

도 전작들과 마찬가지로 기본적인 점은 크게 변화하진 않았지만 놀라운 그래픽과 액션성을 추가해 높은 주목을 받고 있는 「크라이시스 존」. 이제는 건 슈팅 게임이라는 장르에서 둘째가라면 서러울 정도로 높은 입지를 차지하고 있는 이 게임의 집중 해부다!!!

최고의 그래픽으로 승부

액션 영화? 라고해도 믿을 수 있을 정도로 화려한 그래픽과 액션성을 가지고 있는 크라이시스 존은 머신건의 강력한 진동으로 그 맛을 더해준다. 마치 자신이 한편의 영화 주인공이 된 듯한 느낌으로 게임에 몰두할 수 있도록 만들어 놓은 작품이다. 역시 크라이시스 시리즈인 만큼 완성도도 높다.



3개의 스테이지를 마음대로 선택



▲ 스테이지 선택화면

선택할 수 있는 3개의 스테이지 중에서 자신이 원하는 장소를 자유롭게 선택하는 것이 가능하다. 자신이 고수라고 생각하는 사람은 어려운 스테이지를 골라서 시작할 수 있는데 이 것으로서 자신만의 새로운 루트가 만들어지며 또한 높은 득점을 낼 수도 있다.

통체



전작에 비해 다소 작아진 느낌이 드는 통체에는 건 콘트롤러가 2개 붙어있고 한 화면을 통해 2인이 플레이하는 방식으로 되어있다. 다른 보통 건슈팅 게임기와 비슷한 모습을 하고 있다.

업계최강의 반동과 연사속력을 가진 최고의 머신건 컨트롤러



SD/DX형을 새롭게 설계하여 만들어낸 이 머신건은 트리거를 당길 때 실물과 똑같은 진동이 손끝으로 전해진다. 그 반동력과 연사속력이 실물의 그것과 완벽히 똑같아서 이제까지의 시리즈중 최고의 박진감을 연출해 줄 것이다.

페달 역시 존재

시리즈 대대로 계승된 페달은 이번 작품에서도 역시 건재하다. 전작과 마찬가지로 리로드와 회피동작에 사용하게 되는데 전작보다 훨씬 파워업된 동작들이 추가된다고 한다.



적들은 이렇게 공략하는 것이다!

크라이시스 시리즈에는 기본적인 공략법이 따로 존재한다. 이런 유의점들을 모두 조심하면 원코인 클리어도 꿈만은 아니다!

빨간 적을 주의하라!

적색 옷을 입은 적의 경우는 여타 다른 적에 비해서 명중률이 아주 높다. 이 녀석이 나오면
가장 먼저 사살해야하는 것이 크라이시스의 법칙

연사 히트의 보너스를 노려라

하이스코어를 노리는 게이머라면 당연히 연사히트시 추가되는 점수를 노려야 된다. 일정시간동안 적들을 끊임없이 사격하게 되면 콤보가 기록되는데, 연사히트 수에 10점씩 가산하면 된다. 요령은 적 주위에 있는 표적을 파괴하면 연사히트가 기록되기 시작하는데 그 때에 타이밍을 맞춰 모든 적을 히트시키면 된다. 자자 외워두자!

남자도 피할땐 피한다!

적이 공격할 때 플레이어가 맞을 확률이 높다고 생각되는 공격은 빨간색으로 「크라이시스 사이트」가 표시된다. 이때는 괜히 폼잡다가 맞지말고 페달에서 발을 때고 잠시 피해주도록 하자. 액션 영화에서처럼 멋지게 피하자. 언제든지 「크라이시스 사이트」가 뜨면 피하는 것이다.

1초라도 빨리 클리어하자

각각의 에이리어를 클리어하는 것에는 한정된 시간이 정해져 있다. 그만큼 빨리 그 에이리어를 클리어하는 것이 고득점에 직결된다.



또다시 무차별초특급난타액션게임의 시대인가?

마벨 VS 캡콤 2



제작사	캡콤
장르	격투 액션
발매일	봄 예정

VS 시리즈의 최신작 「마벨 VS 캡콤 2」가 새로운 모습으로 등장하였다. 이번에는 3 ON 3 이라는 새롭고도 황당한 전투 시스템을 도용하여 열혈난투극이 무엇인지 깨닫게 해줄 전무후무한 격투 액션이 될 것으로 보여진다. 이색적인 게임으로 변해 돌아온 「마벨 VS 캡콤 2」로 단순무식의 극치를 경험해 보는 것은 어떨지?

마벨사의 캐릭터들과 캡콤의 캐릭터들이 만나 텃새를 마구마구 부려보는 게임인 「마벨 VS 캡콤 2」. 그 제 2탄이 이제 곧 발매된다!! 특히 아케이드판과 DC 판이 동시에 발매되는데, 중요한 것은 아케이드 판은 나오미로 만들어진다는 것이다. 그래픽적으로 볼 때 나오미가 아케이드 전용 기판이 아니라는 사실을 새삼 깨닫게 해준다. 확실하게 변한 여러 가지에 대해서 알아보기로 하자

대폭 변해버렸어!!

이번에는 2 대(對) 2 배틀이 아닌 3 대 3 배틀 체재로 변화되었다. 그래서 추가되거나 변경된 모드가 한, 두가지가 아닌데 적응하기가 쉽지 않겠구만!

베리어블 어택

이것은 전작에 있던 것으로 전투 중에 파트너가 상대방을 공격하면서 등장하는 시스템이다. 전작의 경우, 교체되어 들어간 캐릭터는 HP가 빨간색 선이 있던 부분까지 차곤 했는데, 이번에는 어떻게 되지?



◀ 펀치



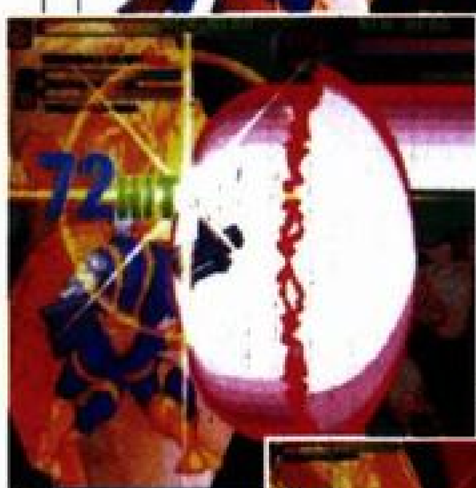
▶ 하지만 교체

딜레이즈 하이퍼 어택

정식 명칭 딜레이즈 하이퍼 콤보는 각 캐릭터들이 순서대로 돌아가면서 3번 연속으로 필살기를 이어가는 기술이다. 뭐, 이걸 맞는 사람은 거의 좌절의 도가니로 빠져 버리겠지만…



▶ 울트라!~



◀ 비~~~임



▶ 작열!!!

베리어블 콤비네이션

전작과 같은 방식의 콤비네이션 콤보. 간단한 입력이지만 카운터와 함께 들어간다면 최고의 타격을 줄 수 있는 이 콤비네이션 콤보를 이제 3명이 동시에 사용하기 때문에 파워도 상당히 올라갔을 것이다. 잘못 맞았다간 거의 황천길이라고 해도 과언은 아닐 듯 한데…. 하지만 3명이서 쏜다고 다 강한 것은 아니다. 캐릭터들의 성격을 얼마나 잘 파악하느냐가 베리어블 콤비네이션을 효과적으로 쓸 수 있는 방법. 밸런스를 생각해 가면서 캐릭터들의 파티를 만들어 보도록 하자.



◀ 사랑과~



▶ 우정의



◀ 뒤실 공격!!

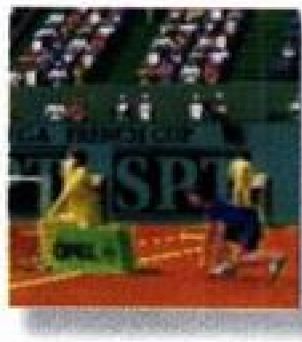
비주얼 메모리 대응

아케이드 판과 DC용은 서로 연동을 할 수 있다. 자신의 메모리 데이터를 가지고 오락실에 가서 뭔가 변화를 주어 플레이하는 것이다. 말 그대로 장난 아닌 전투가 예상되다. 하지만 재미가 쏠쏠하다는 것을 느껴보려면 일본에 가봐야하는 것인가?



◀ 합체!

ARCADE



이게 진짜 리얼함이다!!!



파워 스매쉬

ARCADE

제작사	세가
장르	스포츠
발매일	근일 가동 예정

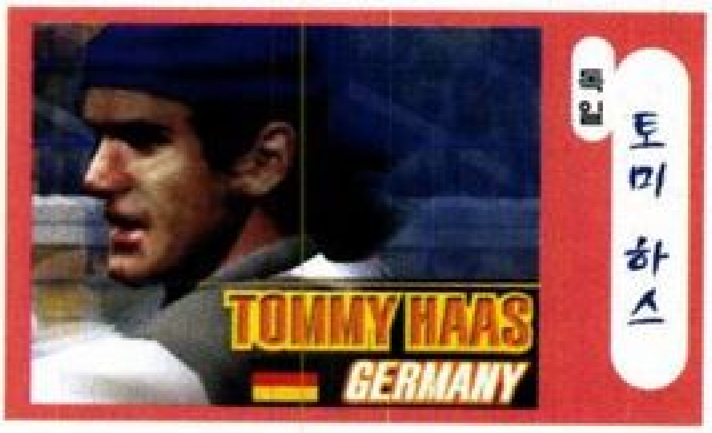
나오미를 사용해서 만들어낸 테니스 게임 「파워 스매쉬」. 리얼한 영상과 움직임, 간단한 조작성에다 뛰어난 전략성까지 가지고 있는 테니스 게임이다. 이것이야말로 기다리고 기다리던 초단순명쾌리얼스포츠 게임의 극치라고 할 수 있다. 도대체 게임이 어느 정도까지 완벽해지고 리얼해질 수 있는지 보여주는 게임 「파워 스매쉬」. 나올 날도 얼마 남지 않았다!!!

당신이 세계 랭킹 8위권에 드는 테니스 선수가 된다면? 아마도 현실적으로는 불가능한 얘길지도 모른다. 하지만 「파워 스매쉬」라면 그것이 가능해진다. 단순한 조작으로도 최고의 기쁨을 누릴 수 있는 게임이 바로 이 것이다. 가끔은 1개의 레버와 2개의 버튼으로 이루어지는 심오한 테니스의 세계에 흠뻑 빠져보는 것도 좋다.

세계 선수들이 대거 출현!

세계 테니스 랭킹 8위에 랭크되어 있는 초 실력자들이 모델이 되어 이 게임의 캐릭터가 된다. 물론 이들의 능력치는 선수들마다 다르다. 선수들의 얼굴이 친숙하지 않은가?





세계 명구장을 한눈에…

총 5개의 스테이지로 이루어져 있는데 각국을 돌아다니며 우승을 한 다음 마지막은 오리지널 코트에서 대회를 가지게 되는 것이 바로 이 게임의 진행 방식. 세계의 유명 테니스장을 한 눈에 두루 돌아볼 수 있다.



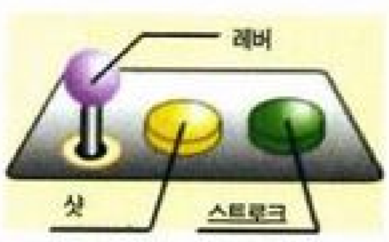
▲ 미국



▲ 영국

조작은 세계에서 제일 간단

간단한 조작으로 누구나 쉽게 즐길 수 있도록 정말 간단하게 만들어 놓았다. 우선 게임에서 가장 중요한 것은 타이밍이고 그 다음으로 샷과 로브를 구분해야 된다. 공이 고속으로 날아온다면 타이밍을 맞춰서 샷 버튼을 눌러주면 되고, 머리위를 지나갈 것으로 보이는 공이라면 로브로 처리하도록 하자. 맞는 순간에 레버를 좌우로 움직여 주면 타구의 방향이 전환되는데, 이것이 바로 승리의 열쇠라고 할 수 있다.



▲ 이것이 이 게임의 조작 체계

그래픽은 나오미로 처리

그래픽을 보라! 괴물 기판인 나오미의 사용으로 깔끔하면서도 리얼한 그래픽을 연출해 내고 있다. 자신이 게임을 하는 것인지, 아니면 테니스 경기를 관람하는 것인지 분간이 되지 않을 정도의 퀄리티를 보여준다. 왜 그렇게 다들 나오미, 나오미 하는지 이제는 알 것이다.



▲ 말이 필요 없다



▲ 이것이 게임?



▲ 그래픽이 구리다고 하면 바보다

근성이면 감천이다



안녕하세요. 아케이드의 새로운 담당자인 떠돌입니다. 전 담당자이신 산아해얼님은 이제 먼 길을 떠나셨네요. 그분이 다듬어 놓으신 좌절은 없다를 이젠 제가 이끌어 가도록 하겠습니다. 그분을 존경하는 마음으로 코너명을 바꾸지 않을까도 생각해 봤지만 본의 아니게 바꾸게 되었네요.

본론으로 들어가면 우리 나라가 일어나고 있습니다. 우리 나라가 움직이고 있습니다. 갈수록 흥미진진해지는 국내 아케이드 시장을 보면 마음이 뿌듯해지는 것을 느낄 수 있는데 모두 같이 지켜보기로 하면서 슬슬 시작해보도록 하죠.

※열여 그렇어요? 이것은 사미의 음모입니다, 독자님, 그리고 사미형 죄송!

김기성/경기도 안양시

안녕하십니까? 하루하루 게임파워의 필자가 되려고 노력하는 김 기성이라고 합니다. 우선은 이 자리를 빌어 사나이 울프님에게 저지른 만행을 사죄하고자 합니다. 그리고 새롭게 아케이드 담당자가 되신 떠돌이님께 축하드립니다. 저도 조만간 이 자리의 담당자가 되도록 노력하겠습니다. 그러나 쉽지만은 않습니다. 학생이라는 신분과 부모님의 심한 반대 때문이지요. 요즘은 드럼매니아에 푹 빠져 있습니다. 아직 잘하지는 못하지만 말이죠. 최근에는 리얼에 도전하고 있는데 손과 발이 따로 노는군요. 덕분에 창피를 당하고 말았죠. 아! 이번 방학 때는 신문배달이나 아르바이트를 통해서 돈을 모아볼 생각입니다. 물론 목적은 PS2입니다.

마음 같아서는 전기종을 모두 모아서 즐기고 싶지만 서민이라는 신분이 허락해주지 않는군요. 마지막으로 반드시 파워의 필자가 될 것이라는 말씀을 드리며 이만 인사를 드리죠. 그럼 안녕히 계십시오

파워의 필자가 되고 싶으신 열혈 독자이시군요. 안녕하십니까? 저는 아케이드 新담당자 떠돌이라고 합니다. 우선 파워에 오신다면 언제든지 문은 열려있습니다. 나이만 되신다면 얼마든지 이 문은 두드릴 수 있습니다. 하지만 그 문이 그냥 열리지는 않겠죠? 일본어도 무리 없이 잘해야되고 게임도 일정수준이상 잘 해야됩니다. 만약 일어가 안 된다면 아케이드 필자를 하는 것도 좋은 방법이긴 하지만, 남들이 못하는 것까지 할 수 있어야 되고 뛰어난 실력으로 처음 하는 게임을 분석&처리&공략을 할 줄 알아야 됩니다. 그러니까 일어가 안되면 실력으로 도전하라는 뜻이지요. 모든 일은 노력하고 도전하는 자만이 그 열매를 맛볼 자격이 주어집니다. 하고자 하는 일에 불굴이란 없습니다. 그것이 남자! 화제가 조금 빗나갔네요. 아! 요즘에는 드럼을 하신다고요? 저는 리얼을 하긴 하지만 아직은 외자를 클리어하지 못합니다. 언젠가는 익스리얼을 클리어하게 될 날이 오겠지요… 갤러리를 모으고 싶으시다구요? 그렇다면 오랜 방랑생활에서 얻어진 교훈 중 한가지 충고를 드리도록 하지요. 드럼 매니아로는 양민학살 & 갤러리 끌기가 디디알이나 다른 음악게임처럼 잘 되지 않습니다. 갤러리를 모으시고 싶으시다면 디디알을 더 열심히 연습하는게 효과적일 것 같군요. 그만큼 노력의 대가가 확실히 나타나죠. 뭐든지 열심히 하세요. 물론 공부도요. 그럼 앞으로도 좋은 사연 부탁드리면서 이만 인사 드리죠. 감사합니다.

두슬기/경기도 수원시

안녕하세요 떠돌이님? 아케이드 코너의 담당자가 되신 걸 축하합니다. 울프님이 떠나셨다니 참 슬픈 일이군요. 그런 울프님을 존경하는 마음으로 떠돌이님의 이름을 빌려 시를 한수 읊어볼까 합니다.

떠 - 떠나가는 사나해얼을 바라보는 내 마음은
돌 - 돌아서질 않습니다
이 - 이 몸 바쳐 당신을 존경하겠습니다

어때요? 멋지지 않은가요? 담당자가 바뀌었음에도 불구하고 사나이님의 얘기만 늘어놓아 죄송합니다. 그럼 안녕히…

파워의 열성독자 두슬기군이군요. 그렇습니다. 그는 갔습니다. 아~ 산아해얼은 갔습니다. 하지만 언제가는 돌아오실 겁니다. 그때를 기다려보기로 하지요. 우리의 산아해얼은 떠났어도 우리의 가슴에 고이고이 남아있을 겁니다. 그런 의미에서 저도 두슬기군의 이름을 빌어 존경하는 마음을 표현하고자 합니다.

두 - 두루 여러 게임으로 한 시대를 풍미하셨건만

슬 - 슬픔을 뒤로하고 먼길을 떠나시는 山亞海月님. 돌아오실 그날만을

기 - 기다리겠습니다

어떻습니까? 멋지지 않습니까? 담당자가 바뀌었음에도 불구하고 사나이님의 얘기만 해서 정말 미안하지롱요. 그럼 이만.

손대운/ 경남 창원시

안녕하세여 떠돌이님
아케이드 코너를 맡으신 것 정말 축하드립니다. 허우적 기자님과 사나이 울프님께서 쌓아놓은 명성을 무너뜨리지 마십시오. 그리고 영원히 이 코너를 맡아주십시오. 파워나침반에만 등장하시던 떠돌이님의 성격은 대충대충일 것 같습니다. 귀찮은 것을 무지 싫어하고 오락도 있으면 하고 없으면 하지 않을 그런 성격일 것 같습니다. 아케이드 페이지인 만큼 아케이드 이야기를 하겠습니다. 제가 오락실에서 하고 있는 게임은 딱 3개인데 타임 크라이시스2와 철권TT, 그리고 다이나마이트 형사2입니다. 먼저 타임크라이시스는 2스테이지 중반정도 까지 갈 수 있습니다. 그리고 철권은 잘은 못하지만 열심히 노력하고 있습니다. 마지막으로 다이나마이트 형사2는 제가 가장 잘하는 게임인데 원 코인 클리어를 할 수 있습니다. 이제 더 이상 피곤해서 못 쓰겠습니다. 그럼 몸 건강히… 이만

게임을 상당히 잘하는 태운 독자군! 저도 거기서 철권만(물론 철권도 가뿐하게 클리어는 합니다만, 대전에는 조금 약한 편이라서…) 빼고 모두 원코인 클리어가 가능하답니다. 특히 타임 크라이시스2는 노 미스 원 코인이랍니다. 그리고 다이나마이트 형사2는 노미스는 아니지만 한번에 끝판을 단숨에 깰 수 있습니다. 헉헉… 근데, 요즘에는 별로 안해서 모르겠습니다. 언제 시간 나시면 놀러오셔서 타임 크라이시스로 타임어택을 해보는 것도 재미있겠군요. 그리고 한가지 부탁이 있습니다. 마음대로 남의 성격을 결정짓지 마세요. 사회생활할 때 힘들어 집니다. 제 성격은 귀찮은 걸 좋아하진 않지만 싫어하지도 않습니다. 그리고 게임은 없으면 찾아서 하는 성격입니다. 국내에 데이토나 USA 2가 처음 들어왔을 때 용산으로 당장 쫓아가서 했던 기억이 새삼 떠오르는 군요. 저는 제가 좋아하는 게임은 어느 것이던지 어디라든지 찾아가서 하고야마는 지독한 성격을 가지고 있답니다. 물론 그 대가는 상당히 씁쓸합니다만 제 기분은 거의 최고조에 달하죠. 원래 하고싶은 일을 하는 것에는 고통이 따르지만 그만큼 맛도 좋답니다. 주제가 또 너무 벗어났군요. 다시 본론으로 들어와서, 아케이드 게임에서 제 주종은 역시 레이싱 게임이죠. 탁월한 스피드 감과 드리프트의 그 쾌감은 캬하~ 더 이상 말이 필요 없습니다. 헉헉… 말을 많이 했더니 너무나 피곤하군요. 그럼 태운 독자도 몸 건강히… 이만.

신세종/경기도 광주군

안녕하세요? 떠돌이님!! 저는 신세종이라고 합니다. 울프님 대신 아케이드 담당자가 되신 것 축하드립니다. 근데 지금은 기분이 무지 좋지 않습니다. 파워를 사러 서점에 갔는데 책이 나오지 않아 집으로 돌아오는 길에 건달을 만나서 파워를 살 돈을 모두 빼앗겨 버렸습니다. 파워가 제날짜에 나오기만 했다면… 흑흑. 생돈을 날렸습니다. 아! 그런데 왜 떠돌이님은 떠돌이라는 이름이 붙여졌죠? 음… 집이 없으신 가요? 불쌍합니다(농담).

불량배를 만나서 괴로운 세종군. 정말 괴롭겠군요. 불쌍합니다. 우선 제 닉이 왜 그런지 궁금하시다고요? 저는 아케이드를 담당하고 있지만 원래 기종을 따지지 않습니다. 그래서 여기 저기 이 게임 저 게임 다하려고 싸돌아다닌다고 해서 그런 별명이 붙여졌죠. 단지 그것뿐입니다. 집은 온전히 있습니다. 가끔 마감 때 못 들어가는 것만 빼면… 서점에 갈 때에는 항상 주의해야 됩니다. 왜냐면 불량배를 만날 수도 있고, 길을 가다 돌에 걸려 넘어졌는데 돈이 하수구에 빠진다거나, 전에 안 입던 옷을 오랜만에 입고 서점에 갔는데 바지 주머니에 구멍이 뚫려서 돈을 잃어버린다거나 하는 일이 일어날 수 있기 때문이죠. 그리고 가장 중요한 것은 책이 안나올수도 있다는 것입니다. 항상 주의하시기 바랍니다. 보고 싶은 파와를 볼 수 없잖아요? 괜히 괴로워지지 맙시다.

이정수/경기도 수원시

안녕하세요. 이정수에요. 참으로 오랜만이군요. 아! 정말 파워가 많이 바뀌었다고 새삼 느끼게 되네요. 허우적 누나가 가셔서 그런지 그런 느낌이 팍! 드네요. 거짓말인줄 알았는데… 근데, 울프님마저 가시면 파워에는 이제 가지님만이 파워를 지키(?)시겠네요. 아! 그러고 보니 저번에 12월호를 보구 엄청이나 웃었습니다. 다름이 아니라 선도위원 장기에프의 '중년의 낭만'. 어떤분이 쓰셨는지 엄청 재미있었습니다. 그것을 보고 따라 그려보았는데 좀 산만한게 흠이네요.



늦게 온 편지. 하지만 그림이 있어 고이고이 보관하다 이번에 실어 드립니다. 미안합니다. 저도 몰랐습니다. 그러고 보니 그 기사는 상당히 재미있었죠. '중년의 낭만' 그것은 장기에프의 유일무이한 삶의 이유. 오히려 '중년의 로망'이라고 했으면 더 멋질텐데… 아쉽네요. 장기에프 눈초리가 좋지 않아…. 멋진 그림 정말 감사합니다만, 정말 멋지군요… 계속해서 좋은 사연&좋은 그림 부탁드리겠습니다. 그럼 휘릭~!

정명훈/서울시 영등포구

떠돌이님 안녕하세요? 정명훈이라고해요. 떠돌이님은 평소에 제가 좋아하던 분이셨죠. 저랑 게임 스타일이 비슷하거든요. 덕분에 나침반에서 도움을 많이 받고 있어요. 크리스마스다 보니 쓸 내용도 없네요. 그럼 떠돌이님! 메리크리스마스 & 해피 뉴 이어!

크리스마스 카드와 함께 정말 짧은 편지를 보내온 명훈독자님. 덕분에 편집부에 크리스마스 분위기가 살짝 나긴 하지만 아쉽게도 편집부에는 크리스마스라는 휴일은 알지 못합니다. 대체 크리스마스라는 휴일은 어느 행성의 휴일인지? 크리스마스를 잘 기억하지 못하는 이유는 공포의 마감기간과 겹치기 때문이죠. 크리스마스라 카하~ 애인과 함께 보내야할 그 좋은 날을 원고와 마감과 씨름을 해야되다니 참 슬픈 일이죠. 하지만 크리스마스날 게임과 함께 즐길 수 있다는 장점도 있네요. 명훈 독자도 크리스마스, 가족과 함께 잘 보내시고 새로운 2000년도 힘차게 맞이하시길 빌며 펜을 이만 줄이기로 하지요.

박준영/대전시 서구

떠돌이님 안녕하세요? 우선 떠도는 생활을 청산하시고 아케이드의 새 담당자가 되신 것을 진심으로 축하합니다. 요즘 PC방에 다니느라고 오락실에 못 갔더니 KOF99 실력이 줄어서 다른 친구녀석에게 보기 좋게 깨지고 있습니다. 그래서 특훈을 한 다음 다시 오락실을 갔는데, 마침 어떤 녀석들이 대전을 하고 있더군요. 그 놈들 중에 얍삽이를 마구마구 사용하는 녀석이 있었습니다. 갑자기 저 녀석과 싸워보고 싶은 마음이 들어 도전을 했는데 예상외로 쉽게 이겼습니다. 벼는 익을수록 고개를 숙인다지요? 전 더욱 특훈을 하여 도전자들을 물리쳐야 겠습니다. 제게 공략집과 지식을 전수해주시지 않으시렵니까? 그럼 잘지내세요.

KOF99를 즐겨하시는 준영군. KOF 에는 얍삽이란 것은 존재하지않습니다. 실력이 없는 사람들이 무한 콤보라던지 좀 고난이도의 콤보를 얍삽이라고 하며 자신의 실력을 정당화시키려는 것이죠. 아니라구욧? 그럼 반론을 하죠. 얍삽이도 실력이 있어야 합니다. 처음 하는 녀석에게 얍삽이를 하는 방법을 가르쳐주고 해보라고 하면 잘할 수 있는 사람이 몇이나 될까요? 아마 준영군 주변에서는 찾아보기 힘들 것입니다. 제 친구 녀석 중에 킹오파 배틀팀에서 활동하는 녀석이 있는데, 이 녀석도 상당한 실력을 가지고 있지만 가끔 얍삽이를 하는 녀석에게 지곤합니다. 그러나 화내거나 하는 일은 없죠. 오히려 멋진 대사를 날립니다. "아직 난 더 수련이 필요해. 더욱더 연습하지 않으면…" 멋지지 않습니까? 이것이 진정한 사나이의 모습. 고수의 모습입니다. 얍삽이를 해온다! 그럼 한 단계 위의 기술로 반격하는 것입니다. 그리고는 야케 야케(약해 약해)라고 외쳐주는 것입니다. 이것이 실력자의 모습이죠. 저는 킹오파를 하지 않습니다(정확히 말하면 잘 못하는 것일지도…). 그래서 친구의 이야기를 빌어 답변해 드리는군요. 그렇다 보니 제가 드릴 KOF 지식은 없군요. 유감입니다만, 스스로 열심히 킹오파를 연마하신 다음 대회에서 우승하는 겁니다. 그럼 이만.

김경민/서울시 금천구

사나이 울프님. 요즘 다시 오락실이 어깨를 펴고 있습니다. 킹오파99, 철권TT, 펌피럽, 이지투디제이, 댄스 댄스 레볼루션 등등 오락실의 인기가 다시 PC방을 뛰어넘으려 하고 있습니다. 그 무서운 태동이 느껴지려는 군요. 제 친구녀석 중에 오락실을 경영하는 얘가 있는데 최근들어 장사가 잘된다고 하네요. 그럼 안녕히~

안녕하십니까? 게임파워의 아케이드 新담당자 떠돌이라고 합니다. 그렇습니다. 다시 아케이드 업계가 살아나고 있습니다. 비디오 게임, PC방의 스타크래프트 때문에 인기가 떨어지고 심한 고충을 겪던 아케이드가 다시 부활을 하고 있는 것입니다. 특히 국내에서 만들어낸 음악 게임들이 활기를 띠고 있지요. 넓고 큰 오락실에 가보면 펌피럽과 이지투디제이를 쉽게 볼 수 있다는 것이 증명해주고 있지요. 아쉽게도 일본에서 만든 게임과 거의 같은 방식의 게임이지만 우리가 만들어내었고 우리가 즐길 수 있다는 점에서 최고라는 생각이 듭니다. 다디알을 하던 사람들도 이제는 펌피럽을 해보기도 하고 비트매니아만 하던 사람들도 이제는 이지투디제이만 즐겨하는 것을 보면 그 인기가 어느 정도인지 가늠해 볼 수 있습니다. 말이 필요 없습니다. 모든 것은 눈앞에 펼쳐져 있습니다. 이제 우리 나라도 할 수 있는 것입니다. 앞으로는 모방이 아닌 우리만의 우리 아이디어로 만들어낸 그런 게임기가 등장했으면 좋겠네요. 그런 날을 기다리면서 우리모두 펌피럽 한판과 이지투디제이 한판 하는 돈을 아끼지 말도록 합시다. 우리는 모두 후원자인 것입니다. 그런 의미에서 코리아 파이팅!!!

이유민/인천시 연수구

아케이드, 제가 생각할 때에는 가장 큰 게임시장인 것 같은데 별로 뜨질 못하고 있네요. 앞으로 아케이드 코너를 잘 이끌어가 주세요. 담당자가 되신 것 진심으로 축하드립니다.

아케이드가 별로 뜨질 못한다라… 거참 유감이네요. 지금 아케이드 시장은 최고의 수입을 올리고 있습니다. 바로 음악 게임 때문이지요. 아쉽게도 아케이드 게임의 메카라고 할 수 있는 격투 게임이 조금 부재현상을 보이고 있긴 하지만 아케이드 시장은 아직 죽지 않았습니다. 지금 아케이드 시장의 태동은 바로 DDR과 국내 제작 게임인 Ez2Dj가 그 흐름을 주도하고 있습니다. 잘 나가는 오락실의 하루 매상액중 거의 70% 이상이 이 음악 게임들이 벌어준다고 해도 과언이 아니지요. 못 믿으시겠다구요? 그렇다면 지금 바로 오락실에 한번 가보시죠. 아마 음악게임기 통체 위에 놓여있는 동전들을 보면 충분히 실감하실 수 있을 것이라고 생각합니다. 단순히 시대 속에 묻혀 버릴 줄로만 믿었던 그런 음악 게임이 이제는 아케이드 시장을 석권하고 최고의 전성기를 보내고 있습니다. 더욱 중요한 것을 바로 그러한 대열에 우리 나라가 참여하고 있다는 것이죠. 앞으로는 오락실에서 국내 제작 게임을 보는 일이 많아지겠네요. 참 기쁜 일이 아닐 수 없습니다. 기쁜 마음을 뒤로 한 채 마감의 그림자로 돌



흥미기획

먼지 속에 묻힌 우리들의 게임을 찾아서!!

파헤치고, 찾아내어, 즐겨보자



마이너 타이틀이 소외되고 있는 게임 사회…. 심지어 메이저 타이틀도 시간이 지나가면 도태되는 현대의 게임 사회…. 심히 우려되지 않을 수 없습니다. 이번 달에 소개하려는 타이틀 역시 원래는 메이저 타이틀입니다. 이 코너는 세간에 알려진 소프트는 도굴하지 않는 것이 원칙입니다만 이번에는 시리즈 전체를 도굴하는 것이니 만큼 예외로 취급하도록 하지요. 이 게임은 그 시리즈가 너무도 많아 시리즈 수만 따지기도 벅찬 게임입니다. 여러분들은 여기서 얼마나 많은 시리즈를 접해보셨는지? 12년의 역사를 몸으로 느껴보시길 바랍니다.

〔글 : 防塵〕

이 달의 도굴 소프트

록맨 시리즈



기종: FC, SFC, MD, GB, WS, PS, SS, AC 제작사: 캡콤
장르: 액션, 어드벤처, 레이싱, 스포츠, 테이블

파헤치기

록맨은 위에서도 말했듯이 12년의 역사를 가지고 있는 장수 시리즈입니다. 국내에서는 메가맨이라고 알고 있는 사람들도 있지요. 기본 장르는 액션입니다만 수많은 번외편 소프트가 등장하였으며 그 번외편 소프트들은 하나같이 원작의 이미지를 망쳐버린 작품들이기도 합니다. 어쨌든 이들의 경우에는 요즘 게임들의 '우려먹기'와는 조금 거리가 있는 시리즈입니다. 아무래도 이번에는 소개만 하다가 끝날 것 같은 불길한 예감이 들기는 하지만…. 게임도 공부입니다. 역사 공부한다는 셈치고…. 여기에 나온 소프트들 중 과연 몇 개를 접해 보았는가 한 번 체크해 보심은 어떨지? 자신의 게임 역사를 느껴볼 수도 있을 것입니다.



[록맨 시리즈]



이 사람이 록맨 시리즈 대대로의 적 캐릭터 닥터 윌리. 정복계의 신각자이기도 하다.

87년부터 96년까지 9년 동안 지속되었던 록맨의 정통 시리즈. 전형적인 횡 방향 진행형 액션 게임으로 항상 8명의 라이벌 보스 캐릭터가 존재한다는 점, 그리고 그들의 무기를 빼앗아 록맨이 사용 가능하다는 특징을 가지고 있었으며 이것이 록맨은 「특별한」게임이라는 의미를 부여해주는 계기를 마련해 주었다. 현재 PS로 이식이 추진되고 있기 때문에 패밀리 시절에 접해보지 못했던 독자들도 이제 다시 만나볼 수 있게 되었다(물론 그래픽은 패밀리의 것이다) 여담으로 역대 가장 난이도가 높은 것은 시리즈 4탄이라 전해진다.

록맨



기종: FC
발매일: 1987년 12월 17일
발매가: 5,800엔
防塵이 생각하는 재미는? : ★★★

록맨2-닥터 윌리의 비밀



기종: FC
발매일: 1988년 12월 24일
발매가: 5,800엔
防塵이 생각하는 재미는? : ★★★★

록맨3-닥터 윌리의 최후!?



기종: FC
발매일: 1991년 12월 6일
발매가: 7,800엔
防塵이 생각하는 재미는? : ★★★★★

록맨4-새로운 야망



기종: FC
발매일: 1991년 12월 6일
발매가: 7,800엔
防塵이 생각하는 재미는? : ★★★★★

록맨5-브루스의 덫!?



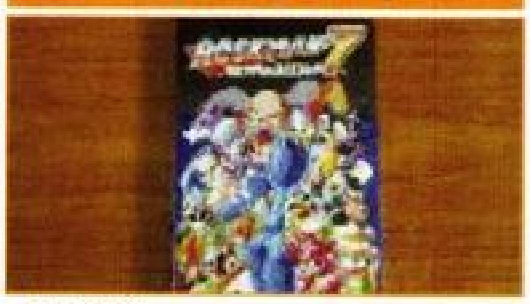
기종: FC
발매일: 1992년 12월 4일
발매가: 7,800엔
防塵이 생각하는 재미는? : ★★★☆

록맨6-역사 최대의 싸움



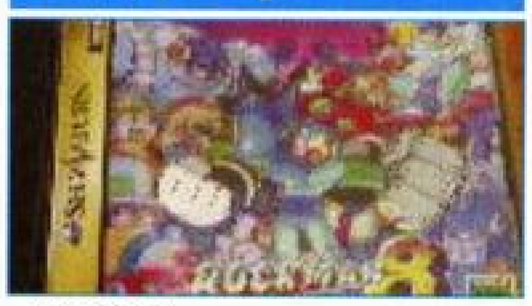
기종: FC
발매일: 1993년 11월 5일
발매가: 7,800엔
防塵이 생각하는 재미는? : ★★★

록맨7-숙명의 대결



기종: SFC
발매일: 1995년 3월 24일
발매가: 9,800엔
防塵이 생각하는 재미는? : ★★

록맨8-메탈 히어로즈



기종: PS, SS
발매일: 1996년 12월 17일
발매가: 5,800엔
防塵이 생각하는 재미는? : ★★★

[록맨X 시리즈]

PC로도 이식된 바 있으며 록맨과는 다른 COOL한 미형의 캐릭터가 주인공인 점 등등으로 인하여 현재 록맨이라고 하면 이 록맨X 시리즈를 일컫는 경우가 많다(그 중에서도 X4). X시리즈는 록맨이 가지고 있던 기본적인 사양에 벽차기라는 액션을 도입. 그리고 파츠를 손에 넣어 록맨의 파워도 강화시켜 나간다는 다양한 특색이 있었다. 또한 시리즈에 예외 없이 숨겨진 요소들을 집어넣어(록맨X의 파동권이 대표적인 예이다) 다시 한번 많은 팬들을 끌어들인 명작이다. 역시 여담이지만 록맨X를 돕는 명조연 캐릭터 『제로』의 인기는 오히려 록맨X을 능가해 일본의 많은 동인지에서 아직도 사랑받고 있다.

록맨X



기종: SFC
발매일: 1993년 12월 29일
발매가: 9,500엔
防塵이 생각하는 재미는? : ★★★★

록맨X2



기종: SFC
발매일: 1994년 12월 6일
발매가: 9,800엔
防塵이 생각하는 재미는? : ★★★☆

록맨X3



기종: SFC
발매일: 1995년 12월 1일
발매가: 9,800엔
防塵이 생각하는 재미는? : ★★★★

록맨X4

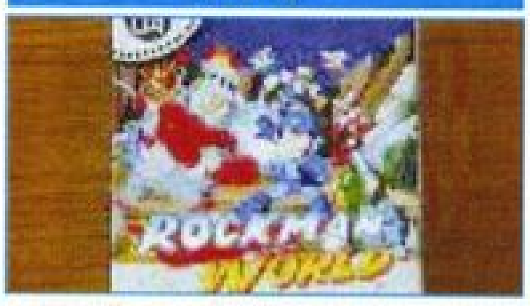


기종: PS, SS
발매일: 1997년 8월 1일
발매가: 5,800엔
防塵이 생각하는 재미는? : ★★★★★

[록맨 월드 시리즈]

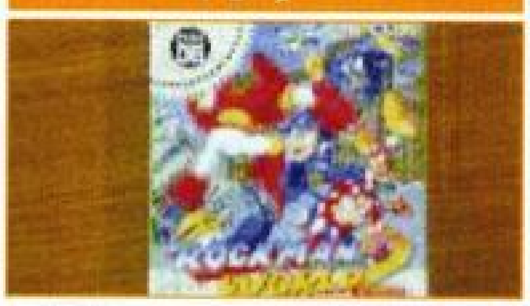
록맨 월드 시리즈는 GB로 존재하는 록맨 시리즈이다. 록맨 월드 4까지는 본작과 다음작(예를 들면 록맨 월드 2에는 록맨 2의 보스 캐릭터 4인과 록맨 3의 보스 캐릭터 4인이 등장한다)의 보스들을 섞어 구성하여 원작의 느낌을 최대한 살리는 데에 기여, GB에서의 록맨 팬들을 모으는 데에 성공적인 역할을 하였다. 그러나 록맨 월드 5에서는 왠일인지 전 출연진에 오리지널 캐릭터를 기용, 오히려 인기를 떨어뜨렸다. 결국 록맨 월드 시리즈는 5년이 지난 지금도 후속편이 등장하고 있지 않은데…. GB컬러도 나온 요즘 시대, 화려하게 부활하는 록맨 월드 시리즈를 기대해 본다.

록맨 월드



기종: GB
발매일: 1991년 7월 26일
발매가: 3,500엔
防塵이 생각하는 재미는? : ★★★

록맨 월드2



기종: GB
발매일: 1991년 12월 20일
발매가: 3,900엔
防塵이 생각하는 재미는? : ★★★

록맨 월드3



기종: GB
발매일: 1992년 12월 11일
발매가: 3,500엔
防塵이 생각하는 재미는? : ★★★☆

록맨 월드4



기종: GB
발매일: 1993년 10월 29일
발매가: 3,900엔
防塵이 생각하는 재미는? : ★★★★

록맨 월드5



기종: GB
발매일: 1994년 7월 22일
발매가: 3,800엔
防塵이 생각하는 재미는? : ★★★



[기타 시리즈]

윌리&라이트의 록보드 THAT'S PARADISE

록맨 4의 캐릭터들을 이용한 보드 게임. 보드 게임으로서는 훌륭한 게임 구성을 지니고 있지만 문제는 제대로 알려지지도 않았을 뿐더러 패밀리 시절에 국내에서 보드 게임을 재미있게 즐길 정도의 게이머들은 많지 않았다.

기종: FC
장르: 테이블
발매일: 1993년 1월 15일
발매가: 6,500엔
防塵이 생각하는 재미는? : ★★★☆

록맨즈 사커

역시 록맨 4까지의 캐릭터들을 이용한 축구 게임. 한 팀이 6인으로 구성되어 있는 미니 축구 형식이다. 문제는 게임의 밸런스가 엉망이라는 점과 스포츠 게임으로서의 재미가 전혀 없다는 점. 아마 기억하는 사람들도 좋은 기억으로 남은 사람은 1사람도 없을 것으로 짐작된다.

기종: SFC
장르: 스포츠
발매일: 1994년 3월 25일
발매가: 9,000엔
防塵이 생각하는 재미는? : ☆

록맨 메가 월드

새턴을 제외한 세가 계열의 하드에 유일하게 등장했던 록맨 시리즈. 하지만 이 때는 게이머들의 관심이 이미 록맨X 시리즈로 넘어가는 과정이었기 때문에 큰 성공을 거두지는 못했다. 게임적인 완성도는 보통 이상 수준.

기종: MD
장르: 액션
발매일: 1994년 10월 2일
발매가: 8,500엔
防塵이 생각하는 재미는? : ★★★☆

록맨 더 파워 배틀

2인 협력이 가능한 대 컴퓨터 대전 게임. 록맨과 라이벌 포르테, 8에 등장하는 신 캐릭터 듀오를 플레이어 캐릭터로 사용가능하다. 난이도가 높다는 점과 게임 시간이 너무나도 짧다는 점 때문에 아케이드 게임으로서는 실패작.

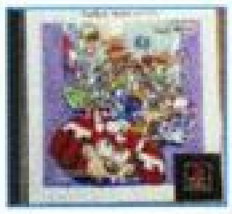
기종: AC
장르: 액션
발매일: 1995년
防塵이 생각하는 재미는? : ★★☆

록맨2 더 파워 파이터즈

전작에 해당하는 록맨 더 파워 배틀의 후속편이지만 단점의 개선이 전혀 보이지 않았다. 쯧쯧….

기종: AC
장르: 액션
발매일: 1996년
防塵이 생각하는 재미는? : ★★

록맨 배틀&체이스



록맨의 캐릭터들을 이용한 레이싱 게임. 레이싱 게임 최대의 생명인 속도감이 결여되어 있었기 때문에 전혀 인기를 끌지 못한 마리오 카트의 아류작. 파츠의 교체 등의 요소들은 좋았지만 이 역시 좋지 않은 그래픽으로 인하여 써먹고 싶은 전의를 상실시킨다. 졸작.

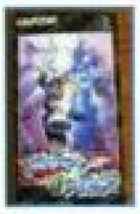
기종: PS
장르: 레이싱
발매일 1997년 3월 20일
발매가: 5,800엔
防塵이 생각하는 재미는? : ★

록맨 대시

록맨의 게임성을 살리면서 RPG형식의 게임을 만들려고 노력한 게임. 발상은 좋았지만 여러 가지 단점들이 많았기 때문에 역시 사람들의 기억 속에서 빨리도 잊혀진 게임이다. 후속작이 나오면 뭔가 한 가락 할 것 같은데….

기종: PS
장르: RPG
발매일: 1997년 12월 18일
발매가: 5,800엔
防塵이 생각하는 재미는? : ★★★☆

록맨&포르테



후속작이 원더스완용으로 등장하는 해괴한 소프트. 극악에 가까운 난이도와 거의 사장 지경에 이른 패미콤으로 등장했다는 두 가지 사실로 인하여 철저하게 묻혀버린 암흑의 소프트이다.

기종: SFC
장르: 액션
발매일: 1998년 4월 24일
발매가: 5,800엔
防塵이 생각하는 재미는? : ★★★

슈퍼 어드벤처 록맨



상당한 애니메이션을 지원하는 어드벤처 스타일의 록맨. 캐릭터 배경은 록맨 1에서 3까지를 모토로 하고 있으며 전투에 약간의 슈팅성이 부여되어 있다. 애니메이션의 수준이 낮은 점이 팬들에게 마저 거부감을 일으켰던 점이 최대의 문제. 역시 후속작을 기대해 볼 만하다.

기종: PS
장르: 어드벤처
발매일: 1998년 6월 25일
발매가: 5,800엔
防塵이 생각하는 재미는? : ★★★☆



다같이 즐기는 게임은 재미있습니다

파 · 찻 · 즐은 독자 여러분들의 참여를 환영하는 코너입니다. 자신은 재미있게 즐겼지만 많은 사람들이 알지 못하는 게임을 투고하여 주십시오. 그러면 그 달의 파 · 찻 · 즐은 독자 여러분의 게임으로 꾸며집니다. 거듭 당부 드리지만 상당한 사람들이 이미 알고 있는 유명한 타이틀의 도굴은 자제하여 주시기 바랍니다. 항상 잡지에서, 매장에서 주는대로 받아서만 하는 수동적인 게임 생활은 재미없잖아요?

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 (주)제우미디어 월간 게임 파워 편집부 "파 · 찻 · 즐" 담당자 앞

몇 사람이나 아십니까?

[정재환 객원기자]

순위	이름	대표작	득표	소속사
1위	하야시바라 메구미(林原めぐみ)	레이(에반게리온)	2781	아트비전
2위	미나미 오미(南央美)	루리(나데시코)	729	프리
3위	탄게 사쿠라(丹下 櫻)	사쿠라(카드캡터 사쿠라)	370	아오니 프로덕션
4위	쿠와시마 호우코(桑島法子)	유리카(나데시코)	362	아오니 프로덕션
5위	야마데라 코이치(山寺宏一)	스파이크(카우보이 비밥)	356	도쿄배우생활협동조합
6위	코우다 마리코(國府田マリ子)	안(미즈메테 나이트)	290	아오니 프로덕션
7위	시이나 헤키루(椎名へきる)	히카루(레이어스)	270	아트비전
8위	이이즈카 마유미(飯塚雅弓)	크리오(마술사 오펜)	246	아에카키 사무소
9위	오가타 메구미(緒方恵美)	신지(에반게리온)	192	와일드윈드
10위	미야무라 유코(宮村優子)	아스카(에반게리온)	180	제펜액션클럽
11위	타카야마 미나미(高山みなみ)	나비키(란마1/2)	153	81프로듀스
12위	코야스 다케히토(子安武人)	레조(슬레이어즈)	143	티아즈 팩토리
13위	이와오 준코(岩男潤子)	토모요(카드캡터 사쿠라)	126	스타보드
14위	호시 소이치로(保志總一朗)	마사시(투하트)	122	아트비전
15위	미도리카와 히카루(綠川 光)	제르가디스(슬레이어즈)	120	아오니 프로덕션
16위	이노우에 키쿠코(井上喜久子)	베르단디(여신님)	109	에자키 프로덕션
17위	미쯔이시 코토노(三石琴乃)	미사토(에반게리온)	103	아트비전
18위	세키 토모카즈(關 智一)	도몬(G건담)	95	도쿄배우생활협동조합
19위	우에다 유우지(上田祐司)	사노스케(바람의 검심)	93	아트비전
20위	요코야마 치사(橫山智佐)	사사미(프리티 사미)	88	요코야마치사사무소 반비나



이 표는 일본에서 열린 21회(98) ANIME GRANDPRIX 성우 부문의 상위권 수상자이다. 이번에도 그랑프리를 수상한 하야시바라 메구미는 통상 9번째(12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21(17회는 오가타 메구미))그랑프리 수상으로 매년 기록을 세워나가고 있다(참고로 본지에서 실시한 앙케이트에서도 가장 좋아하는 성우의 50% 이상을 하야시바라 메구미가 차지했다). 그럼 이런 글을 쓰는 이유는 뭘까? 분명 애니메이션을 보는 사람은 많지만 그 캐릭터의 목소리에 귀를 기울이는 사람은 그렇게 많지 않다. 하지만 조금 다르게 생각해보자. 분명 애니메이션을 만드는 것은 실력있는 제작사, 탄탄한 자본금일지 몰라도 애니메이션에 생명을 불어넣어 주는 것은 성우이다. 물론 이런 것에 별로 관심이 없다면 할 수 없는 일이지만 조금만 더 애정을 가지고 좀더 다른 시각에서 애니메이션을 본다면 관심이 생길지도 모르겠다. 그것을 아는가? 「카드캡터 사쿠라」의 토모요와 「바람의 검심 추억편」의 도모에의 성우가 동일 인물이라는 것을? 혹은 「카드캡터 사쿠라」의 토모요와 「두근두근 메모리얼 2」의 미유키의 성우가 동일 인물이라는 것은?



캐릭터 소개



출신지 불명, 주소 불명, 연령 불명, 과거의 어떤 사건으로 인해 소중한 사람을 잃고 그 복수를 위해 현재 여정을 계속하고 있는 떠돌이. 그에게는 생사와 관계없이 600만$$의 현상금이 걸려있으며 '휴머노이드 타이푼' 이라는 악명을 가지고 있을 정도로 놀라운 실력을 가진 건맨이다. 일반적으로 퍼져 있는 악명과는 다르게 상당한 평화주의자로 누군가가 죽는 것을 극단적으로 싫어한다.



베르날티 보험협회의 조사원으로 바슈에 의해 상당한 피해를 입고 있는 보험협회가 도산할 위기에 처하자 현상금과는 상관없이 바슈를 감시하기 위해 파견된 조사원이다. 생긴 것과는 다르게 조금 멍한 구석이 있으며 처음에는 바슈를 무시하고 인정하지 않지만 그와 계속 만나게 되며 그에게 끌리게 된다. 게이프의 안에는 다량의 델린저를 숨기고 있어 델린저 메릴이라고 불리기도 한다.



메릴과 함께 파견된 조사원으로 메릴과는 대조적으로 침착하고 느긋해 보이지만… 사실 그렇게만 보일 뿐 메릴과 마찬가지로 조금(많이) 멍청한 구석이 있다. 보기와는 다르게 남자들도 다루기 힘들다는 거대한 개틀링식 스턴건을 가볍게 다루는 괴력의 소유자로 '스턴건 미리' 라는 별명까지 가지고 있다.



무언가 비중이 있는 역할인 것 같지만 아직 아무 것도 밝혀진 것이 없다. PROJECT-SEEDS-를 관리하는 이민선의 오퍼레이터로 활약했으며 이민선이 추락하는 것을 막기위해 바슈와 나이브즈를 구하고 대신 희생했다. 바슈에게는 부모와 애인을 합친 것 같은 존재지만 정확한 관계에 대해서는 밝혀지지 않았다.

■ 제작사	매드 하우스
■ 국내 배급사	영성 프로덕션
■ 장르	SF 건 액션
■ 대여 개시일	1월 7일 예정





공중파와 비교 불허! 모여라 비디오 파!

트라이건

일본 월간 소년 '캡틴'에 연재되었고, 한일 캐릭터 쇼 99에서도 선을 보였던 「트라이건」이 영성 프로덕션에 의해 국내에서도 2000년 1월부터 비디오 총 6편으로 나눠어 선보일 예정이다. 이미 구해본 사람도 있겠지만 오래간만에 비디오로 만나게 되는 일본 애니메이션이니 만큼 이전 공중파 애니메이션과는 조금 다른 의미를 지닌다. 이번 겨울 방학은 「트라이건」으로 봉인해제다!

기본적인 줄거리

시대는 성력 0140 언젠가 다가올 근 미래…. 트라이건의 무대는 사막만이 펼쳐진 혹성으로 마을이라고는 찾아보기 조차 힘들다. 그런 시대에 제 3도시 「JULY」를 소멸시킨 바슈는 인간태풍이란 별명을 가지고 이 세계를 떠돌고 있다. 바슈의 실체를 본 사람은 아무도 없다. 물론 그가 어떤 사람인지 아는 사람도 아무도 없다. 단지 알려져 있는 것은 그에게 600억$$(더블 달러)란 현상금이 걸려있고 수많은 현상금 사냥꾼의 표적이 되고 있다는 것 뿐. 한편 바슈가 너무나 많은 일을 저질러 그걸 다 보상하느라 회사가 부도위기에 처하자 보험 회사 직원인 메릴과 미리가 바슈를 24간 감시하기 위해 바슈를 찾는다.

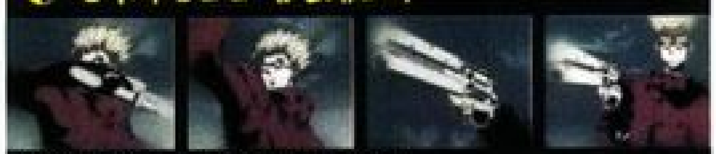


「트라이건」만이 가질 수 있는 매력

■ SF건액션+코믹!?

이 애니메이션의 장르가 SF 건액션이기 때문에 진부한 애니메이션이 아닌가 하는 생각이 들 수도 있지만 SF 건액션은 「트라이건」의 전체적인 장르를 나타내는 단어일 뿐 사실은 애니메이션 코믹에 가깝다. 자칫 진부해지기 쉬운 액션을 주인공들의 다양한 표정변화와 적절한 코믹으로 애니메이션 전반에 걸쳐 밝은 분위기를 계속 유지하여 보는 이들을 즐겁게 해주고 있다.

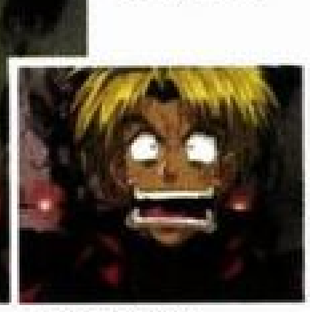
◐ 연속사진으로 감상해보자


▲ 멋지게 총을 빼들었지만… 탄환이 없다…

■ 표정연기가 압권

「트라이건」의 매력이라면 캐릭터들의 다양한 표정연기일 것이다. 물론 이 전에도 다양한 표정연기를 보여주는 캐릭터들은 많았지만 「트라이건」은 단 수초만에 반전되는 표정연기를 보여줘, 보는 이들을 웃을 수 있게 만들어 준다. 「트라이건」은 이 한마디로 요약할 수 있다. 웃을 수 있게 해주지만 단순히 웃기지만은 않은 애니메이션이라고….

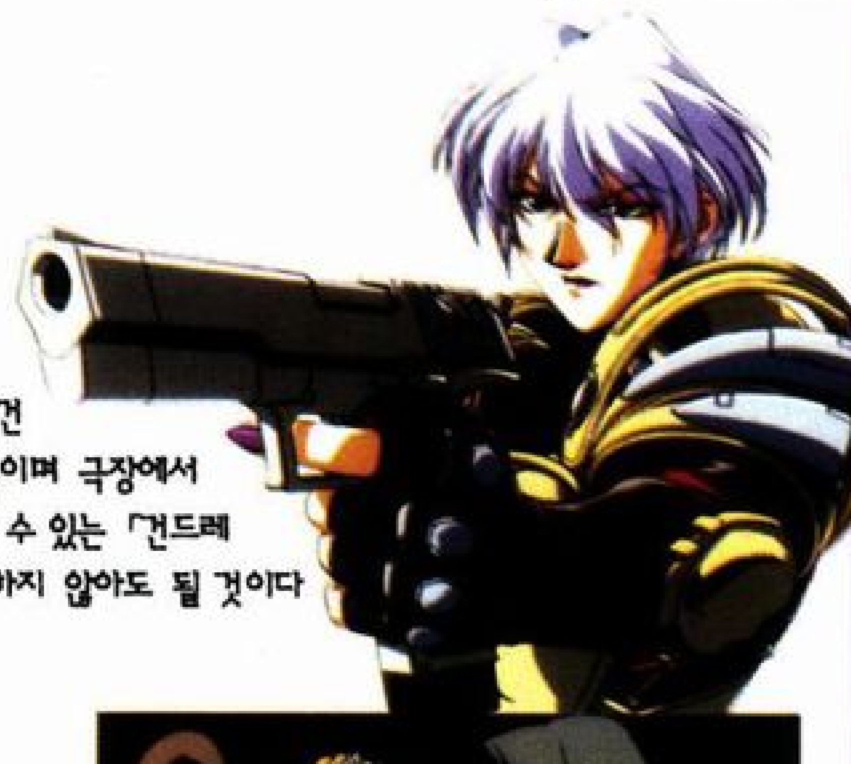

▲ 멋지게 피하고, 이런 표정으로…


▲ 0.5초만에 전환



극장에서 재패니메이션을 볼 수 있는 시대

건드레스



GUN(건)과 DRESS(드레스)의 합성어 건드레스…. 사실 제목이야 어찌되건 상관없다. 중요한 것은 이것이 재패니메이션이고 한·일 합작 애니메이션이며 극장에서 개봉된다는 것이다. 일본 극장판 애니메이션의 국내 상영 1호라고도 말할 수 있는 「건드레스」. 이로서 극장판 애니메이션을 보기 위해 현해탄을 넘는 일은 더 이상하지 않아도 될 것이다(돈 굳었군…).

제작사	건드레스 제작 위원회/동아수출공사
배급사	도에이/동아수출공사
장르	SF 액션
개봉예정일	2000년 1월 예정



한·일 합작 애니메이션

한국과 일본의 특급 제작사가 합작하여 만드는 「건드레스」는 국내의 동아수출공사가 순 제작비 5억엔 가운데 30%를 투자하는 작품이다. 각본, 캐릭터, 설정, 연출 등은 일본에서 맡고 한국은 기획, 제작, 배급에 참여하였다. 물론 한국과 공동 제작인 만큼 윤혜라는 한국 국적을 가진 캐릭터도 등장하며, 그녀가 탑승하는 랜드메이트의 이름도 '금강'이라는 한국식으로 설정되어 있다.





▲ 국내에서도 상당수의 팬을 확보하고 있는 시로우 마사무네



시로우 마사무네의 캐릭터를 만날 수 있다

한국과 일본의 애니메이션을 비교할 때 가장 먼저 비교되었던 것이 캐릭터성이다. 「건드레스」는 「공각 기동대」와 플레이스테이션용 「삼파기타」의 캐릭터를 그려낸 시로우 마사무네가 캐릭터 디자인을 담당하여, 그의 특징인 메카와 미소녀 캐릭터의 조합이 이 작품에 잘 반영되어 있다.

■ 화려한 스텝진이 돋보이는 작품

감독에는 「H2」와 「전설와 용사 다간」등을 연출했던 야타베 가츠요시, 음악에는 동계 올림픽의 회장음악을 담당했던 도미나가 유타카, 주제가는 소년탐정 김전일의 엔딩 테마를 부른 R-ORANGE 등 화려한 스텝진이 「건드레스」의 완성도를 보증하고 있다.

캐릭터와 랜드메이트 소개



국적	일본
신장	172Cm
체중	55Kg
나이	21세
혈액형	AB형

테러조직 SECUNDADE의 전 멤버로 베이사이드 시티를 위협하는 테러리스트 장-루크 스키나와 연인사이이다. 테러리스트 시절 베이사이드 시티 은행 습격에 실패하여 빌딩에서 낙하, 당시 SWAT대장 고우만에 의해 사이보그 수술을 받고 재활훈련을 거쳐 엔젤암스의 일원이 된다. 무뚝뚝하고 폐쇄적인 성격으로 다른 요원에게 좀처럼 마음을 열지 않는다.



국적	일본
신장	157Cm
체중	48Kg
나이	18세
혈액형	B형

일본과 미국의 혼혈로 일본에서 태어나 미국에서 자랐다. 폴리스 아카데미를 수석으로 졸업했으며 사격대회에서 3년 연속 우승한 솜씨를 가지고 있다. 사격 능력을 인정받아 엔젤암스에 들어오게 되며 데저트 이글과 콘바트 나이프를 항상 휴대하고 다닌다. 감정이 격해지면(즉 열받으면) 영어를 사용하는 버릇이 있다.



국적	일본
신장	175Cm
체중	65Kg
나이	19세
혈액형	B형

공수 현무파 사범으로 현재 베이사이드 시티에서 도장을 운영하고 있다. 오키나와에서 출생하여 자랐으며 라틴계 혈통을 가지고 있다. 엔젤암스 팀내의 보조 리더로 분위기 메이커. 직선적인 성격이라 임무 수행중에 문제를 일으키기도 한다. 또 비겁한 것을 싫어해 수단과 방법을 가리지 않는 알리사의 전투 방식을 좋아하지 않는다.



국적	대한민국
신장	160Cm
체중	43Kg
나이	18세
혈액형	A형

엔젤암스 팀의 리더로 전 대한민국 육군 태평양 파견부대 중장기단의 상사였다. 퇴역 후 베이사이드 시티에서 비운서(특수경비원) 부대의 군사교관으로 활동했었지만 다카코에게 스카웃되어 엔젤암스에 참가한다. 정의감이 강하고 유교 교육을 받았기 때문에 고집이 세다. 태권도(역시나~)와 격투기가 특기.



국적	EU
신장	155Cm
체중	42Kg
나이	16세
혈액형	AB형

엔젤암스의 백업 요원이자 정보처리를 담당. 세계적인 과학자와 철학자인 부모 덕분에 어려서부터 철저한 영재 교육을 받아왔다. 14세 때 생체물리과학과 초전도 이론 공학의 두 분야에서 박사학위를 취득. 다카코에 의해 엔젤암스에 들어오게 된다. 몸이 단련되지 않아 격투기는 서툴다. 취미는 BC병기 개발이고 멤버를 상대로 생체 실험을 하기 때문에 다른 멤버는 늘 괴로움을 겪는다.



전격 밀레니엄 테스트

쇼킹!! 신비한 미소녀 게임 「오염도 체크」



그 옛날 세상에서는 게임을 즐기는 사람들을 게이머라고 불렀다. 하지만 지금은 게임을 즐기는 정도에 따라 라이트 유저와 하드 유저, 또는 코어 유저 등으로 분류하고 더 나아가 게이머와 매니아, 그리고 오타쿠 등으로 나누어 게이머의 정도를 평가하고 있다. 과연 그 기준은 무엇일까? 단지 게임을 즐기고 있을 뿐인데 자신도 모르는 사이에 자신에게 등급이 지정되어 있다면 그것만큼 억울한 일이 또 있을까? 알고 당하는 매는 덜 아프다는 사미의 명언에 따라 당신의 매니아도 정확하게는 인간 말종도를 측정해본다. 독자의 알권리 충족은 게임파워의 모토, 새 천년 새 문화는 미소녀 게임과 함께…

글: 프리티 사미

◎들어가기 전에…

이 기획기사는 최근 인터넷상의 http://www7.peanet.ne.jp/~moe/에서 화제를 모으고 있는 미소녀 게임 오염도 테스트를 기본으로 한 것이다. 국내의 여건에 맞게 조금 수정을 가하였지만 기본적인 문항수와 내용은 수정하지 않았으니 일본어를 모르시는 분도 테스트 받을 수 있을 것이다. 미소녀 게임 오염도를 체크하고 싶으신 분은 위 사이트에서 (ギャルゲーム 汚染度チェック)을 클릭하고 사쿠라 열중도를 체크하고 싶으신 분은 (カードキャプターさくらチェック)를 클릭하자. 그래도 모르시겠다는 분을 위해 좀더 자세히 설명하면 사쿠라 열중도는 'http://www7.peanet.ne.jp/~moe/cgi-bin/check2/sakura.htm' 로 미소녀 게임 오염도는 'http://www7.peanet.ne.jp/~moe/cgi-bin/check1/check1.htm' 로 접속하여 테스트하면 된다. 이렇게 까지 설명했는데 그래도 모르겠다는 분은…… 할말 없습니다. 그냥 안녕히 주무십시오. 그밖에도 이 사이트에는 각종 미소녀 관련 자료와 미소녀게임 용어사전(ギャルゲー用語辞典), 퀴즈(クイズ) 등 미소녀 게임을 좋아하는 사람이라면 만족할 만한 다채로운 요소가 준비되어 있으니 시간이 남으면 한번 들러보는 것도 좋을 듯 하다.

세상을 등진 사람들?

얼마 전 「두근두근 메모리얼 2」가 발매되었다. 당연히 여러 게이머들은 한정판 구입에 열을 올렸고, 일부의 매장 앞에는 발매 전날부터 기나긴 행렬이 생겼으며 한정판은 당일 완매! 그리고 같은날 인터넷상의 여러 장터에서는 비닐만 벗겨진 「두근두근 2 한정판」이 3만엔이라는 어마어마한 프리미엄이 붙어서 팔리고 있었고 국내에서도 40~60만원대에 거래가 되었다고 한다. 이 이야기와 관련되어 '쳇! 나랑은 상관없어' 라고 일축하는 게이머가 있는가 하면 어떻게든 구해보려고 용산 등지에서 다리품을 팔았던 게이머. 그리고 발매일에 앞서 일본으로 건너가 그 기나긴 매장 앞 행렬의 일원이 되어 어찌어찌 구해 가지고 온 열혈 한국 게이머도 있었다. 그 어느 쪽도 우리들은 게이머라고 부르고 있지만 여기서 알게 모르게 매니아도 라는 것이 축적되게 된다. 물론 자신의 의지와는 상관없이…. 그러면 자랑스런 우리 파워의 편집人들은 상태는 어떨까? 그것을 알아보는 것이 이번 달 이 흥미기획의 초점이 되는 것이다……였지만 자신의 정체가 드러나는 것을 두려워한 파워人들은 하나둘 발을 빼기 시작했고 결국 테스터가 된 사람은 본인과 무언가의 교환조건으로 우여곡절 끝에 끌어들인 防塵, 멋모르고 휴가 나왔다 이 음모에 말려든 전직 객원기자 kratt, 얼떨결에 속아서 참가한 소년 X, 그리고 짬밥을 이용 협박으로 끌어들인 떠돌이 뿐이었다. 어둠에서 또다시 어둠을 지향하는 파워人들 그들이 세상 밖으로 나올 날은 과연 있을 것인가…?

테스터(Tester)의 소개

사미

마음대로 이런 글을 기획했으며 자기의 글의 퀄리티를 높이기 위해 순진무구한 필자들을 끌어들여 게임실에 가두어 놓고 테스트를 시켰다는 후문이 전해지고 있다. 최근에는 '사실 사미는 전혀 프리티 하지 않다' 는 엘로당토않은 루머가 돌아 많은 팬들을 불안에 떨게 하고 있다. 과연 진실은 무엇인가…?

Kratt

모 PC통신에서 일어번역과 대화공략으로 최강(?)의 지명도를 가졌던 자로서 그가 작성한 통신공략중에서 가장 유명했던 것은 본지에도 공략되었던 「제노기어스」의 대화를 75%(본인 주장)이상 번역했던 「제노기어스 대화공략」. 대사가 많기로 악명이 높았고 그만큼 스토리의 비중이 높았던 게임이었기에 대사번역의 비중이 컸던 게임을 '우연히' 잡았던 본인의 소감은 「악몽」(왜 이렇게 대사가 많은 게임이 있지), 「다시는 이런 글을 못 쓸 것이다」(430페이지라는 거대한 용량)라는 두 가지로 요약하고 있다. 그것의 위용(?)은 프린트(!)를 하는 것으로 10%는 느낄 수가 있는데… PC통신에서 나우누리 게임기동호회(VG)의 드림캐스트/새턴란 게시판 담당자를 1년 9개월동안 맡았으며 지금은 군대에 간지 10개월째이다.

防塵

별로 소개할 필요는 없다. 그의 자세한 소개는 파워 나침반을 참조하도록 하자. 사미의 미소녀 정복에 가장 걸림돌이 되는 인물로 사미가 가는 길에 나타나 언제나 방해공작을 펼친다. 防塵은 이 테스트로 인해 자신의 정체가 세간에 알려지는 것을 두려워 한 나머지 최대한 몸을 사려가며 테스트에 임했다는 풍문이 있다.

소년 X

「마검 X」 공략을 위해 긴급 투여된 비밀병기로 훌륭히 자기 임무를 완수해 내지만 모종의 사건으로 인해 그의 노력은 물거품이 되고만다(항간의 소문에 의하면 防塵의 「두근두근 메모리얼 2」 원고에 밀렸다는 설이 있다). 언제 어디서나 마감을 위해 존재하는 소년으로 그의 정체는…… 사실 소년이 아니란 것만이 밝혀진 상태다.

떠돌이

사나이 울프를 대신 할 뉴 페이스로 미소녀 게임에는 별 관심이 없다는 사실은 나침반을 자세히 살펴보면 알 수 있다. 하지만 그런 그가 여기에 참가한 이유는…… 사미의 협박에 마지못해 참가했다고만 말하고 있을 뿐 그외의 질문에 대해서는 일절 노코멘트로 일축해버리고 있다.



그 첫 번째

미소녀 게임 오염도를 알아본다

새 천년을 맞이하는 것은 미소녀 게임이라고 혼자서 열설(熱說)을 했지만 아무도 수긍해 주지 않았다. 하지만 다가오는 새 천년 미소녀 게임을 모르는 자는 살아남을 수 없다! 라는 필자 혼자만의 독단으로 파워人 들의 미소녀 게임 오염도를 측정해본다. 또한 이번 미소녀 게임 오염도 테스트는 진정한 미소녀 게임들이 꽃피는 일본 PC게임들을 주소재로 사용했음을 미리 밝혀둔다. 자! 그럼 다같이 스스로 테스트해 보길…!



미소녀 오염도 체크 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥

문제1. *한 달에 구입하는 미소녀 게임의 수는?*
1. 그다지 구입하지 않습니다..
2. 1~2 개정도 구입합니다.
3. 3~5 정도 구입합니다.
4. 너무 많아 그냥 세지 않고 있습니다.

문제2. *초회 특전은…*
1. 2종류가 있으면 둘 다 삽니다.
2. 그다지 신경 쓰지 않습니다.
3. 매장에 있으면 삽니다.
4. 무조건 삽니다.

문제3. *집에서 컴퓨터의 주 사용목적은…*
1. 미소녀 게임 전용 머신
2.. 게임이 많습니다.
3. 인터넷을 하는 등 여러 용도로 사용합니다.
4. 그다지 사용하지 않습니다.

문제4. *HDD에 미소녀 게임이 차지하는 용량은*
1. 반 이상이 미소녀 게임입니다.
2. 미소녀 게임을 위해 새로운 HDD를 샀습니다.
3. 조금 들어있습니다.
4. 전혀 들어있지 않습니다.

문제5. *미소녀 게임을 하는 것을 가족에게는…*
1. 말 안하고 있습니다.
2. 다 알고 있습니다.
3. 부모님과 미소녀 게임에 관한 얘기가 통합니다.
4. 미소녀 게임자체를 그다지 하지 않습니다.

문제6. *엘프라는 단어를 들었을 때 떠오르는 것은…*
1. 트릭?
2. 요정?
3. 미소녀 게임을 만드는 회사
4. 데뷔작부터 최신작까지 모두 나열할 수 있습니다.

문제7. *MIDI는…*
1. 예민하기 때문에 전부터 장비해 두고 있었습니다.
2. 신경 쓰지 않습니다.
3. 보드에 달려 있습니다.
4. 미소녀 게임을 위해 외장 음원을 별도로 샀습니다.

문제8. *방안에 미소녀 게임 포스터는…*
1. 이미 붙일 자리가 없습니다.
2. 일단은 붙여 놓았습니다.
3. 미소녀 게임 이외의 포스터가 붙여져 있습니다..
4. 포스터 따위는 붙여 놓지 않았습니다.

문제9. *플레이를 마친 미소녀 게임은…*
1. 놓아둘 장소 때문에 고민하고 있습니다.
2. 미소녀 게임은 전혀 하지 않아서
3. 중고매장에 팔러 갑니다.
4. 방안에 있습니다.

문제10. *인터넷으로 미소녀 게임 사이트는…*
1. 자주 가고 있습니다.
2. 가고 싶으면 가는 정도입니다.
3. 자신이 미소녀 게임 사이트를 만들고 있습니다.
4. 좀처럼 가지 않습니다.

문제11. *GOGO라고 하면…*
1. 마하?
2. 헤븐?
3 웨이트레스?
4 풀 코러스로 부를 수 있습니다.

문제12. *트레이딩 카드는…*
1. 조금 가지고 있습니다.
2. 세트로 가지고 있습니다.
3. 산적 없습니다.
4. JR의 트레인&렌터카?

문제13. *코믹 마켓에는…(국내에서는 코믹월드)*
1. 흥미 없습니다.
2. 가고싶지만 갈 수 없습니다.
3. 가본적이 있습니다.
4. 매회 확실히 체크하고 있습니다.

문제14. *기대하던 게임은 발매 당일 삽니까?*
1. 특별히 신경 쓰지 않습니다.
2. 될 수 있으면 사고 싶습니다.
3. 당연히 구입합니다.
4. 미소녀 게임 자체를 하지 않습니다.

문제15. *게임 캐릭터의 목소리는…*
1. 미소녀 게임을 하지 않아서…
2. 특별히 신경 쓰지 않습니다.
3. 좋아하는 성우가 있습니다.
4. 역시 성우가 있는 편이 좋습니다.

문제16. *柏木라면…*
1. 4자매
2. 키즈아토
3. 누구야 그게?
4. 경마의 해설자?

문제17. *Only You는…*
1. 좋은 노래입니다.
2. 아리스 소프트아닙니까? 해본 적은 없지만…
3. 재미있는 게임이었습니다.
4. 타이거 죠를 동경하게 되었습니다.

문제18. *리프의 데뷔 작품은…*
1. 모르겠습니다.
2. 시즈쿠지요?
3. Dr2나이트 작귀인가?
4. 발매 당일에 샀습니다.

문제19. *MD와 CDP등 자신의 휴대용 음악기기들에는…*
1. 미소녀 게임과는 상관없는 맘에 드는 노래가 들어있습니다.
2 음악은 듣지 않습니다.
3. 미소녀 게임 음악이 들어있습니다.
4. 미소녀 게임을 하지 않는 사람에게도 미소녀 게임 음악을 들려줍니다.

문제20. *미소녀 게임을 밤새워 한 적은 있습니까?*
1. 그렇게까지는 하지 않습니다.
2. 농담이지요?
3. 피곤합니다
4. 다음날 학교나 회사를 쉬어버렸습니다.

문제21. *이식은…*
1. 의학이 좀더 진보하면 좋겠습니다.
2. 오히려 질이 떨어지지만 않으면 좋을텐데….
3. 맘에 드는 작품은 삽니다.
4. 옛날 게임에는 별로 관심이 없습니다.

문제22. *DESIRE는…*
1. 中森明菜였었나?
2. 시즈웨어지요? 해본 적은 없지만…
3. 감동의 시나리오입니다.
4. 새턴판도 해본 적이 있습니다.

문제23. *초카사라면…*
1. 그게 누구야?
2. 위크리 맨션?
3. PIA2의 등장인물이었던가…?
4. 왕! 왕! 왕!

문제24. *미소녀게임 전문 잡지는…*
1. 흥미 없습니다.
2. 그런 것이 있다면 보고 싶습니다.
3. 사고 있습니다.
4. 매월 2권 이상 삽니다.

문제25. *맘에 드는 게임 중 그 캐릭터가 이름을 불렀을 때 무심코 반응을 해버린 적이 있습니까?*
1. 그런 사람도 있습니까!?
2. 그렇게 까지는 하지 않습니다.
3. 예. 대답해 버렸습니다.
4. 포스터를 보며 대화를 나눈 적도 있습니다.

문제26. *성우가 기용된 게임을 할 때는…*
1. 주위사람에게 들리지 않도록 소리를 줄이고 합니다
2. 주위는 신경 쓰지 않고 당당하게 스피커로
3. 일단 이어폰을 사용합니다.
4. 게임 자체를 하지 않습니다.

문제27. *리프나 F&C의 팬클럽에는…*
1. 가입하지 않았습니다.
2. 가입하고는 싶지만 잘 몰라서…
3. 물론 가입했습니다.
4. 2개 이상 가입했습니다.

문제28. *이 세계에서 미소녀 게임이 사라진다면 살아나갈 수 없다?*
1. 그렇게까지는….
2. 직업이 없어진다(TT)
3. 애초에 미소녀 게임을 하지 않으니 상관없습니다.
4. 살아가는 의미가 없어집니다.

문제29. *「나는 메이드 당신의 메이드」라고 하면…*
1. 부럽습니다.
2. 청소 요리 세탁 세….
3. 풀 코러스로 부르는 것은 기본
4. 메이드는 훌륭한 직업입니다.

문제30. *게임 캐릭터와 결혼을 할 수 있다면…*
1. 제 정신인가…!?
2. 어차피 이루어질 수 없는 헛된 망상
3. 한사람만을 선택할 수 없습니다.
4. 모든 서류는 이미 구비해 놓았습니다.

다음 중에서 당신이 실제로 플레이한 게임을 선택해 주세요.

To Heart	( )	ONE	( )
Kanon	( )	PYTHIAN	( )
無垢2	( )	こみパ	( )
鬼畜王ランス	( )	めい・King	( )
ママトト	( )	とらハ2	( )
Piaキャロ2	( )	同級生2	( )
Natural	( )	DAWN*SLAVE2	( )
ラブ・エスカレーター	( )	With You	( )

그 두 번째

부정할 수 없는 사쿠라 열중도 측정



현재 일본 인기 캐릭터 순위 1위 키노모토 사쿠라. 일본 애니메 성우 인기도 상위권 점령, 각종 상을 휩쓸고 있는 세기말 애니메이션 「카드캡터 사쿠라」. 아쉽게도 국내에서는 포켓 몬스터의 인기에 밀려 일본만큼의 인기는 얻고 있지 못하지만 그래도 사쿠라의 인기는 부정할 수 없다. 이 달의 하이라이트! 게임파워의 사람들은 모두 부정하고 있지만 더 이상 숨길수도 부정할 수도 없다. 문제는 역시 일본 현지를 기준으로 잡았기 때문에 몇몇 문제는 국내의 현실과 맞지 않을 수도 있지만 사쿠라를 좋아한다면 이 정도는 아무런 문제가 되지 않는다. 하루 빨리 사쿠라 빵이 나오길 바라며… 封印解除

사쿠라 체크 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥

문제1. *레리즈라고 하면…:*
1. 그게 뭐지!?
2. 봉인해제란 의미지요
3. 카메라의 도구중 하나입니다.
4. 여자만 있는 폭주족

문제2. *켈베로스라고 하면…*
1. 봉인의 괴수입니다.
2. 지옥의 문을 지키는 개라는 의미입니다.
3. 파이널 판타지의 G.F에 있었습니다.
4. 들어본 적 없습니다.

문제3. *카드캡터 사쿠라 애니메이션은…*
1. 본 적 없습니다.
2. 가끔 보았습니다.
3. TV시간대를 알고 있습니다.
4. 별로 관심 없습니다.

문제4. *사쿠라짱의 브로마이드는…*
1. 그런 게 있었나요?
2. 조금만 가격이 쌌다면 샀을겁니다.
3. 방에 걸려 있습니다.
4. 알고는 있었지만 흥미 없습니다.

문제5. *「月」의 읽는 방법은…*
1. 달입니다.
2. 월이지요.
3. 유에라고 읽습니다.
4. 한문에는 약해서…

문제6. *매주 화요일에 방송되고 있는 BS2(NHK)의 사쿠라는…*
1. 보고 싶지만 BS 튜너가 없습니다.
2. 매주 보고 있습니다.
3. 이것을 보기 위해 BS튜너가 달린 TV나 비디오를 샀습니다.
4. 방송하는 것을 몰랐습니다.

문제7. *「카드캡터 사쿠라」 관련 상품은…*
1. 하나도 가지고 있지 않습니다.
2. 가지고는 있지만 많지는 않습니다.
3. 물론 전부 가지고 있습니다.
4. 왜인지는 모르겠지만 같은 것을 2개 가지고 있는 것도 있습니다.

문제8. *사쿠라짱을 동생으로 삼고싶다.*
1. 별로…
2. 예 동생으로 삼고 싶습니다.
3. 동생보다는 애인이 좋은데…
4. 의동생인 쪽이 이상적입니다.

문제9. *大川七瀬라고 하면…*
1. 예? 그게 누구지!?
2. 이름은 들어본 적이 있지만 누군지는 모르겠습니다.
3. 애니메이션 스탭중 한사람이지
4. 뭘 담당하고 있는지도 말할 수 있습니다.

문제10. *사실 자신은 로리같다*
1. 그렇지 않습니다.
2. 예. 그렇습니다. 하지만 다른 사람에게는 비밀입니다.
3. 지금까지는 부정하고 있었지만… 최근에는 그런 기미가 있습니다.
4. 그런데… 그게 무슨 문제라도?

문제11. *당신이 돈을 모으고 있는 메인 금융 기관은 어디입니까?*
1. 우체국입니다.
2. 사쿠라 은행입니다.
3. 그 외 장소입니다.
4. 지금은 하지 않습니다.

문제12. *「카드캡터 사쿠라」홈페이지에는…*
1. 매일 가고 있습니다.
2. 전혀 가지 있습니다.
3. 가끔 가는 정도입니다.
4. 본인이 「카드캡터 사쿠라」의 홈페이지를 운영하고 있습니다.

문제13. *나카요시는…*
1. 소녀지향의 만화입니다.
2. 거의 매달 사고 있습니다.
3. 사고싶지만 창피해서 살 수 없습니다.
4. 「응모자 전원」서비스에 응모한 적이 있습니다.

문제14. *당신이 깜짝 놀랐을 때 나오는 말은?*
1. 아
2. 우와
3. 호에~!
4. 기타

문제 15. *사쿠라짱이 '그가 가장 강하게 생각하는 자의 모습을 비추어라!' 라고 말하며 사용한 카드는?*
1. 미러
2. 일루젼
3. 그런 카드의 존재가 의심스럽다…
4. 모르겠습니다.

문제16. *단행본에 끼워져 있던 책갈피를 던진 적이 있습니까?*
1. 예! 어째서 던질 필요가 있는겁니까?
2. 단행본은 가지고 있지 않다고 하잖아요!?
3. 예! 사실 던진 경험이 있습니다.
4. 사실은 지팡이도 준비해 두었습니다.

문제17. *자신의 방에 봉제인형은…*
1. 조금 있습니다.
2. 하나도 없습니다.
3. UFO 캐처에서 얻은 것이 있습니다.
4. 엄청나게 장식되어 있습니다.

문제18. *「Catch You Catch Me」를 노래방에서…*
1. 부르고는 싶지만 노래방에 없습니다.
2. 그게 무슨 곡이지?
3. 아카펠라로 부른 적이 있습니다.
4. 그다지 부르고 싶다고는 생각되지 않습니다.

문제 19. *아침은…*
1. 먹지 않을 때가 많습니다.
2. 매일 아침 꼬박꼬박 먹고 있습니다.
3. 가족끼리 당번을 정해서 만들고 있습니다.
4. 먹을 때도 있고 먹지 않을 때도 있습니다.

문제20. *방안에 사쿠라 포스터와 달력은…*
1. 물론 붙여져 있습니다.
2. 붙이긴 붙였지만 조금 창피해서…
3. 전혀 붙여 있지 않습니다.
4. 2장 이상 붙여져 있습니다.

문제21. *단행본 4권의 책갈피는 어떤 캐릭터…?*
1. 아마 케로짱
2. 유키토씨가 아닐까
3. 샤오란 일걸
4. 토우야군이 틀림없어

문제22. *여성의 이상적인 헤어스타일은…*
1. 숏 커트
2. 세미 롱
3. 롱 헤어
4. 그 이외입니다.

문제23. *PC의 벽지와 기동음은…*
1. 물론 사쿠라짱으로 이루어져 있습니다.
2. 벽지만 사쿠라짱
3. 기동음은 사쿠라짱이지만 벽지는 다릅니다.
4. 벽지도 기동음도 사쿠라짱하고는 관계없습니다.

문제24. *카드캡터 사쿠라의 LD와 DVD는…*
1. 가지고 있습니다.
2. 가지고 있지 않습니다.
3. 사고싶지만 플레이어가 없습니다.
4. 플레이어는 없지만 사버렸습니다.

문제25. *사쿠라짱의 1:1 피규어는 가격이 얼마라면 사겠습니까*
1. 5천엔
2. 2만엔
3. 피규어에는 흥미없습니다
4. 돈으로 그 가치를 환산할 수 없습니다.

문제26. *플레이스테이션용 소프트 「카드캡터 사쿠라」는…*
1. 물론 샀습니다.
2. 예! 그런 것도 있습니까?
3. 살지 말지 고민했지만 결국 사버렸습니다.
4. 팔고 있는 지는 알고 있었지만 별로 사고싶지는 않았습니다.

문제27. *자신이 「카드캡터 사쿠라」를 좋아한다는 것을…*
1. 모두에게 비밀로 하고 있습니다.
2. 가족은 알고 있습니다.
3. 가족에게는 비밀이지만 친구는 알고 있습니다.
4. 별로 좋아하지 않고…

문제28. *평소에 난데없이 '레리~즈'라고 외칠 때가 있다.*
1. 응? 어째서?
2. 혼자일 때는 무심코 외쳐 버립니다.
3. 예? 그게 뭐 어쨌다고!?
4. 제대로 양손을 앞으로 내밀면서 외칩니다.

문제29. *'처음 뵙겠습니다 사쿠라입니다'*
1. 이쪽이야말로 처음 뵙겠습니다.
2. 사쿠라짱과 이야기할 수 있다니 감격!
3. 예! 그게 어쨌다고?
4. 그거 가지고 있습니다.

문제30. *나에게 있어 「카드캡터 사쿠라」는…*
1. 생명입니다.
2. 마음의 평온을 가져다 줍니다.
3. 아무렇게도 생각하지 않습니다.
4. 돈을 버는 수단입니다.

다음 중에서 성을 확실히 읽을 수 있는 캐릭터를 선택해 주세요.

藤隆	( )	奈緒子	( )
歌帆	( )	エリオル	( )
千春	( )	園美	( )
利佳	( )	小狼	( )
雪兎	( )	彰子	( )
奈久留	( )	桃矢	( )
眞嬉	( )	良幸	( )
貴史	( )	知世	( )

사미의 결과

■미소녀 게임 오염도 157.4% ■사쿠라 열중도 189.1%

다행이군요 200%를 넘지않아서…(뭐가 다행이냐!) 그다지 할말은 없군요. 이것이 현실이라면 저는 그 현실을 따를 수 밖에 없을 것 같습니다. 하지만 언젠가… 사쿠라를 능가하는 작품이 등장한다면 나는 당당히 사쿠라를 떠날 수 있을 것 같습니다. 하지만 과연 그런 작품이 나올 수 있을지가 의문이군요. 그리고 제가 사쿠라를 떠난다고 해도 저에게는 토모요짱이 있으니 아무런 문제도 없습니다(그러고 보니 최근에는 리카도…).

방진의 결과

■미소녀 게임 오염도 155.55% ■사쿠라 열중도 26.35%

뭐, 참가자 중에는 가장 낮은 퍼센트를 받았으니 이 정도면 무난하지 싶지만…더 중요한 것은 앞의 결과야!! 나 같은 평범한 愚民이 어째서 155%라는 거죠? 이것은 주최측의 농간이야! 난 인정할 수 없어! 어이, 거기 구경하는 원고 마스터K! 뭐 하는 거죠? 당장 변호사를 선임해줘요!

소년X의 결과

■미소녀 게임 오염도 93% ■사쿠라 열중도 44.95%

… 세상에는 이런 것도 있군요. … 본인의 새로운 모습을 알게 되었습니다. … 저는 이런 사람이었군요. … 無念

Kraft의 결과

■미소녀 게임 오염도82.15% ■사쿠라 열중도 74.4%

앗, 저는 왠지 「생각외로 수치가 낮게」나와버렸네요. 본인이 만화책에는 취미가 없던 관계로 만화책계열에 대한 답변은 대충 넘겼지만 그래도 사쿠라에 대한 열정은 남들 못지 않단 말입니다. 개인적으로는 100%를 넘겼으면 했는데…

떠돌이의 결과

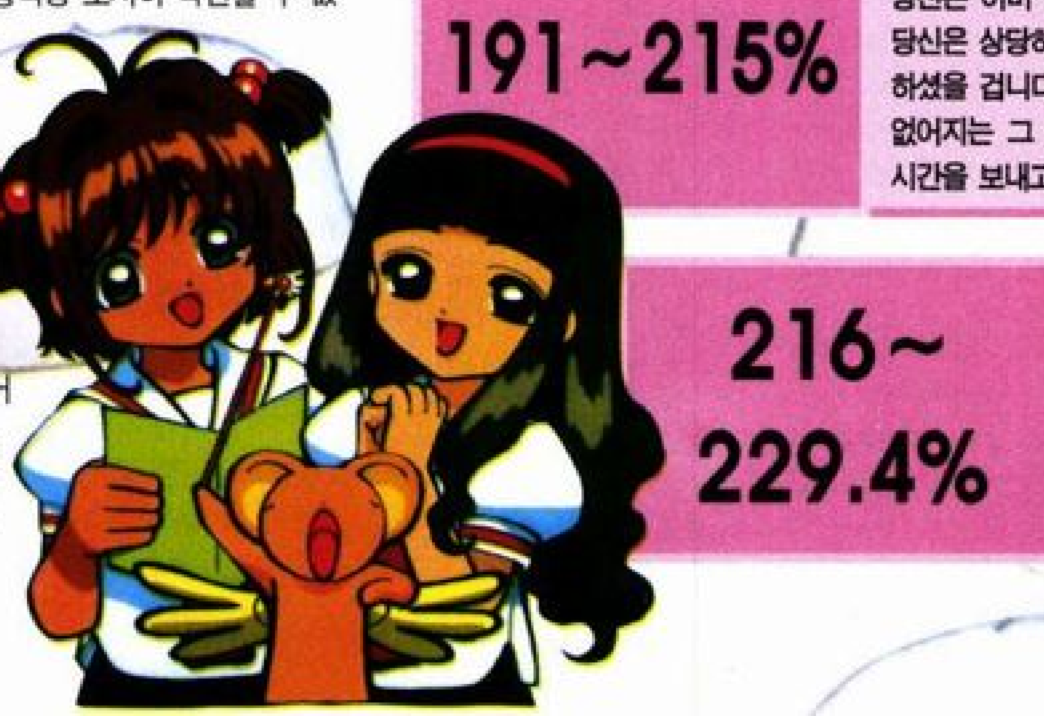
■미소녀 게임 오염도 48.05% ■사쿠라 열중도 32.55%

가장 낮은 수치가 나온 나지만 나에게 어울리는 사람이 사쿠라의 어머니라니 말야… 알 수 없군요. 그 외에는 그다지 할 말이 없네요.

결과… 그리고…

이 결과의 수치가 50%를 넘으면 요주의 인물, 100%를 넘으면 위험 인물 150%를 넘어가면 그 사람과는 인간관계를 끊는 것이 좋다. 만일 자세한 결과를 알고 싶은신 분은 http://www7.peanet.ne.jp/~moe/index2.html 에 한 번 접속해보기 바란다. 참고로 200%가 넘는 사람은…… 그쪽에서 먼저 말을 걸어온다고 해도 무조건 피하자. 그 사람은 더 이상 순화시킬 수 없으며 오히려 당신까지 악화되어 버릴 뿐이다.

참고로 필자가 결과 확인을 위해 테스트 해본 결과 최저는 1.49%로 0%가 존재하는 지는 필자의 능력으로는 도저히 확인할 수가 없었고, 최고치는 229.4%로 그 이상이 있는지는 역시 필자의 능력상 도저히 확인할 수 없었다. 일본어를 모르는 분도 위 사이트에 접속하여 여기 있는 그 순서대로 풀고난 후 결과를 받고 아래의 %를 보며 자신의 결과를 확인하자. 참고로 필자에게 점수 산출법을 물어봐도 알 수 없으니 유의바란다(그렇다고 게임클리닉에 보내도 소용없다).



♣♠♥당신의 테스트 결과는?♣♠♥

1.49~20%
당신의 생활에 조금씩 미소녀 게임이 침범하고 있습니다. 하지만 아직은 괜찮습니다. 어디를 봐도 평범한 인간입니다. 만약 미소녀 게임을 사려고 생각한다면 참는 편이 좋습니다. 그러는 편이 당신의 편한 인생을 즐기는 데 도움이 될 것입니다.

21~40%
당신은 미소녀 게임에 오염되었습니다. 치료하는 데에는 상당한 노력을 필요로 합니다. 하지만 아직은 괜찮습니다. 보통의 인간으로 돌아갈 수는 있습니다. 만일 집에 미소녀 게임이 있다면 당장에 처분하십시오. 그렇게 하지 않으면 점점 오염되어 갑니다. 또한 아직 미개봉 소프트가 있다면 게임파워의 사미가 접수할 것입니다.

41~60%
미소녀 게임의 오염도가 상당히 높습니다. 다시 일어서는 것은 일단 무리라고 보시는 것이 좋습니다. 스스로 강한 신념과 의지를 가지고 노력하면 다시 일어설 수도 있습니다. 만일 다음 작품을 사려고 한다면 그만 두시는 편이 좋습니다. 하지만 만약 당신이 더욱 정진하려 한다면 아무도 당신을 말릴 수 없습니다. 가족과 친구의 의견에 따라 사회로 복귀하는 것이 당신을 위한 일일지도 모르겠습니다.

61~80%
상당히 위험합니다. 아차하는 순간에 미소녀 게임의 나락으로 떨어져 버릴 수도 있습니다. 만일 당신 주위에 악우(惡友)가 있다면 지금당장 헤어지는 것이 좋고 만약 당신에게 WEB사이트가 있다면 당장 폐쇄하시는 것이 좋습니다. 잘하면 아직 늦지 않았을 수도 있습니다. 이 이상 상태가 진전된다면 더 이상 재기할 수 없습니다. 만일 다시 평범한 생활로 돌아가시려 한다면 상당한 훈련을 필요로 할 것입니다. 당신이 인간으로서의 존엄성을 아직 가지고 있다면 기회는 지금밖에 없습니다.

81~100%
아슬아슬하게 일반인의 레벨로 남는 것이 가능합니다. 하지만 한발만 디디면 나락의 바닥으로 떨어질 뿐입니다…라고 할 정도로 떨어질 가능성이 상당히 농후합니다. 이 정도 레벨이면 괜히 쓸데없는 반항하지 말고 단념하는 편이 좋을지도 모릅니다.

101~130%
이제 한발이면 구제불능 인간말종이 되어버립니다. 재기하는 것은 이미 무리일 것입니다. 하지만 미소녀 게임이 없는 세계에는 미련이고 뭐고 없을테니 더욱 높은 레벨을 향해 전진할 필요가 있습니다. 어쨌든 당신이 평범한 사회생활에서 멀어진 것만은 확실합니다. 당신에게는 세간에서 당신을 아무리 싸늘한 눈초리로 쳐다본다고 해도 절대 굴복하지 않는 훈련이 필요합니다.

131~160%
이미 구제불능의 레벨입니다. 미소녀 게임 의존증(依存症)이라고 해도 과언이 아닙니다. 다시 일어서는 것은 무리입니다. 당신은 미소녀 게임을 할 수 없게 되면 안정이 되지 않아 아무 것도 할 수 없게 됩니다. 또한 여행 등을 가게 되도 손에 PC가 없고 미소녀 게임을 할 수 없게 되는 상태를 견딜 수 없게 됩니다… 라고 하기 보다 아마 여행을 가도 미소녀 게임을 가지고 갈 테니 별 문제는 없을 것 같군요.

161~190%
98%정도는 이미 포기하는 것이 좋습니다. 다시 평상시의 생활로 돌아가기는 커녕 미소녀 게임이 없이는 살아갈 수도 없고 미소녀 게임이 없어지는 그 순간 당신은 미쳐버릴 것입니다. 여기까지 온 이상 포기하고 더욱 높은 레벨을 향해 정진합시다.

191~215%
당신은 이미 구제불능입니다. 당신 자체가 미소녀 게임에 나오는 캐릭터일지도… 당신은 이미 상상도 할 수 없는 레벨에 이르렀습니다. 지금 이 메시지가 나왔다면 당신은 상당히 오래 전부터 미소녀 게임을 플레이해왔으며 DOS판도 상당히 플레이 하셨을 겁니다. 이제 미소녀 게임 없이는 살 수 없는 정도가 아니라 미소녀 게임이 없어지는 그 순간 당신의 생명도 끝날 것입니다. 앞으로도 미소녀 게임과 즐거운 시간을 보내고 가족을 적으로 돌릴 수 있도록 힘내 주십시오.

216~229.4%
당신은 이미 인간이 아닙니다. 신이나 그 이상의 인물이 틀림없습니다. 당신 자체가 미소녀 게임이며 미소녀 게임이 바로 당신입니다. 무엇을 위해 사는지 한번 물어보고 싶습니다. 미소녀 게임을 하면 즐거운 것은 이미 당연지사한 일입니다. 당신에게 사주나 별점, 행운의 숫자 등은 존재하지 않습니다. 아니 그런 것은 둘째 치더라도 친구는 있습니까?

열혈 애니넷



이곳은 열혈 애니넷.
담당자는 사미.
하지만 이곳에서는 아무도 애니메이션 얘기를 하지 [illegible]
그들은 본능적으로 느끼고 있는 것이다.
사미는 미소녀를 좋아한다는 것을….
이곳은 변질되어 가고 있다. 사미 마음대로….
그의 취향에 맞추어…. 그리고 앞으로도 계속 변해갈 것이다.
왜냐하면 그것은 내가 담당자이기 때문이다.
<by 각성한 사미>

Archum(아첨)

안녕하십니까? Archum(아첨…)이라고 합니다. 편지는 첨으로 보내네요. 애니는 VCD가 구하기가 제일 쉽네요. 값도 싸고… 단점이라면… PC에서 볼 때 화면이 너무 작은게… 게다가 가끔 에러난 CD도… 아무튼 이런 방법이라도 애니를 구할 수 있는게 정말 기쁘네요.

아! 본론은 이것! 질문이 몇 개 있는데요…

1. 플스용 비디오 카드로 VCD보면 불만한가요?(해상도가…)

2. 최근에 나온 애니 재미있는거 있나요?

3. 애니LD 구할 수 있는 곳 아세요?

4. To Heart(게임) 공략 구할 수 있나요?(웬 게임 질문….-;) 이상입니다. 대답해 주시면 정말 감사… 아!(또 쓰는군…-;) 파워를 보니까 편지 보내는 분들이 다 본명을 쓰는 것 같은데… 가명 쓰면 안되나요?

이것도 질문이군요… 요즘 코믹월드가 많이 열려서 동인지 코스프레가 좀더 활발해 진 것 같습니다. 좋은 현상이죠…. 음~ 하지만 코믹월드 자체가 워낙(?) 상업성이 짙은 행사다 보니 좀 맘에 안 드는 부분도 있더군요. 창작보다는 패러디가 주를 이루고, 팬시 상품만 파는 부스도 있으니… 뭐 싫다는 건 아니지만… 왠지 좀 그렇더군요(그러면서 그 팬시들하고 패러디 동인지를 왕창 사온 Archum이란 놈은…;). 앞으로 이런 행사가 더 많아졌으면 하는 바램입니다. 현재로는 ACA전, 코믹월드 정도만 알려져 있는 수준이라…(물론 다른 행사도 있긴 하지만…). 우리나라 만화(애니) 시장이 일본 정도만 되면 소원이 없겠습니다…. 이크! 아처미의 주저리 주저리는 이만 줄이죠. 그럼 다음에 또 보내죠… 안녕히….

코믹월드는 현재 26일을 손꼽아가며 기다리고 있습니다. 전 왠지 그들의 자유로운 사고방식이 참 마음에 들더군요. 후… 후… 이번에 가면 취재를 빙자해 징하게 놀다올 생각입니다(마감때라 좀 찔리긴 하지만…!). 그러고 보니 이번에는 팀장님이 일본 코미케에 가신다고 하던데… 나나세 아오이 동인지나 사다달라고 해야 겠습니다. 아! 답변도 해드려야 겠군요. 플스로 VCD 불만합니다. 특히 PC로 보는 것보다는 훨씬 쾌적하게 볼 수 있습니다. 2. 최근에 나온 것 중에 재미있는 것이라면… 전 「디지 캐럿」을 재미있게 봤습니다. 아마 이쪽 계열(?)에 있는 사람이라면 상당히 재미있게 보실 수 있을겁니다. 3. 애니LD는 애니메이션 매장에서 주문해서 구할 수 있습니다. 물론 팔고 있는 곳이 아주 없는 것은 아니지만 최근 것은 주문해서 구하시는 것이 빠릅니다. 4. To Heart의 공략집은…; 물론 구할 수는 있습니다. 인터넷이 되신다면 그쪽에서 직접 공수하시고…; 나의 고물 모뎀으로는 도저히 인터넷을 사용할 수 없다면 E-MALE주소나 통신망 아이디를 알려주시면 제가 보내드리지요. 그리고 가명은…; 쓰면 안되지만 필명은 써도 상관없습니다.

PS. 누가 저더러 그러더군요. 넌 정말 동인 같다고…; 거참 욕인지 칭찬인지…;

PS2. 지난 코믹월드 때 사진 찍는다며 멀티만 쫓아다니던 놈이 접니다. 보신 분들 꽤 많을걸요(그리고 이번에도…).

이춘근

안녕하세요. 드디어 이런 村구석에 애니 취급점이 생겼습니다. 그것도 단골가게에. 저에게는 눈 돌아갈 소식이었습니다. 아직은 조금이지만 상황을 봐서 조금씩 늘릴거라 하더군요. 어쨌든 가보니 사쿠라 극장판…이 있더군요. 당장 사고 싶었지만 원작인 크로우 카드편을 못 봤고 컴퓨터가 없어서 뽑아든 칼을 거둘 수밖에 없었습니다(TT). 어쨌든 빨리 컴퓨터를 사야하는데 Y2K문제도 있고, 개인적인 문제도 있으니… 운이 안 따라 주네요. 아 깜빡했네. 그곳에서 의외의 풍경을 봤는데 어떤 여자애 둘이 와서 에바 극장판을 달라고 하더군요… 그 자리에서 굳어 버렸습니다. 세상이 말세인지 우리 나라가 변하는건지? … 다만 일본 애니란게 마음에 걸리더군요. 어서 빨리 대한의 애니가 나와야… 연말 잘 맞이하시고 그럼.

PS. 연말을 맞이하는 마당에 애니에서 나왔다가 조용히 한 이슬로 사라진 메이LEE님 생각하며 특집으로 시를 만들어 메이LEE님께 바치겠나이다.

메이린: 샤요란 어디가는 거야?

LEE 샤오란: 사쿠라 보러. 화요일 6시에 사쿠라 하는거 몰라?

사쿠라… 동인지로 만들기 가장 적합한 애니라고 생각합니다. 게소에, 넘쳐나는 레즈에, 동성연애…; 아마 사쿠라의 인기 비결은 바로 전 연령을 커버할 수 있는 내용이라고 생각합니다. 그리고 대한의 애니가 나오는 것은 어렵지 않습니다. 중요한 것은 일본 것보다 잘 만드느냐가 문제지요.

?: 야! 쌈! 원고 마감 안하고 어디 가는거야!

사미짱: 사쿠라 보러요.
화요일 6시에 사쿠라 하는 거 몰라요?

?: 너! 죽을래!?

오준경

사미님. 안녕하십니까? 일단 국내 공중파 방송 타신 것을 축하드립니다. 그런 식으로 방송 타실 줄은… 호호호. 세기말이군요. 저는 사미님께 받을 빚이 있어 이렇게 독촉장을 올립니다. 자세한 사항은 떠돌군에게 물어보시길…. 그리고 저번호의 '우타다 히카루' 사건은 사미님의 독자들로부터의 누명을 풀어드리기 위해서 떠돌군의 음모라고 여기서 폭로하고 싶은 마음이 굴뚝같습니다만 후에 일을 두렵게 여기어 여기서 폭로는 하지 않겠습니다.

그럼 예쁜 사미님 몸 건강히…. 아즈사를 사랑하는 파워독자 오준경 올림

PS1. 사미님의 소문난 요리 솜씨 한번 보여주세요.

PS2. 요즘 '디지 캐럿' 파워가 실감나던데, 언제 한번 소개시켜 주세요.

PS3. 저는 빚 받기가 껄끄러운데 떠돌군이 다 털어 가라는 군요.

뭔가 저에 대해 잘 알고 계시는 분의 편지군요. 프리티 사미가 공중파를 탄 것까지는 좋은데 그 엄청난 가위질을 보며 순진한 어린 독자가 원작까지 이상한 것이라고 오해할 것 같아 걱정이 됩니다. 가위질도 좋고 국내 정서에 맞게 적당히 수정하는 것도 좋은데… 제발 제목이랑 캐릭터 이름까지 변경하는 것은 좀…; 그럼 난 프리티 루비나! 그리고 그 우타다 뭐시기 사건은…; 전 모르는 일입니다.
헝~ 억울해.

PS1. 살인요리라도 좋다면 맛보여 드리지요.

PS2. 디지 캐럿…; 정말 사정없이 재미있더군요.

PS3. 저는 아무리 털어 봐도 사쿠라 피규어와 한정판밖에 안나올 겁니다.

PS4. 언제든지 회사에 놀러오시면 제가 거하게 한턱…… 내도록 노력은 해 보겠습니다(크윽 이번달도 생활비가…!).

레이스

안녕하세영^^ 프리티 사미 닉 바꾸기 운동 협회 본부 위원 레이스가 인사드립니다(참고로 저 위대하신 신사임당 님의 추종인 동아리의 창립 멤버의 일원임을 밝힙니다). 얼마전 사사미가 매스컴을 탔더군요.
그 이름하여 마법천사 프리티♥루비!!(방영 제목은 그냥 마법천사 루비였지만…). 15일 전에 나왔으니 보셨을 수도 있겠네요. 축하드려요♥ 그런 의미로 사미님의 닉을 프리티♥루비로 하면 어떨까요?(사랑해요. 미소녀는 포기하십시오^^) 아니면 '마법천사'도 의외로 신선할지도 모르겠네요. 사미님이 고르세요. 저희 프리티♥사미 닉 바꾸기 운동협회에서는 사미님의 의견도 최대한 반영해 드릴 겁니다.
정리해 드리자면 1. 사미자 2. 프리티♥루비 3. 마법천사입니다(개인적으로는 1번을 적극 추천합니다만…). 앞으로도 사미님의 닉에 대한 의견이 들어오는대로 알려드리지요. 레이스는 이만 물러갑니다. 안녕히…(다른 파워 가족님들께도 이 자리를 빌어서 미리 인사드리지요. 앞으로 자주 보게 될겁니다. 후훗…).
PS. 울프님 가신다구요… 섭섭하시겠네요. 울프님 앞으론 한번도 편지 못드리게 됐네요….
PS2(법사의 전언). 사실 렐스는 법사꼬봉… ~살려줘요. 사미님! 레이스가 사람죽여요~ 크헉 췟, 무시해요. 췟췟 췟 룰룰룰.



이번에는 확인사살까지 하시는군요. 우… 날보고 어쩌라는 거지…! 음…(고민中). 음…(역시 고민中). 으…음…(계속 고민中) …………흠…냐(결국 잠들어 버린 사미).

PS. 울프는 가지 않았습니다. 방금 전까지 저와 버파를 했습니다.

PS2. 전 무시하지 않았습니다. 단지 모른 척 하고 있었을 뿐입니다.

PS3. 정체를 알 수 없는 사진들이 몇 장 동봉되었더군요. 하지만 아쉽게도 전 아주머니는 좋아하지 않습니다(호억… 정신 데미지를…).

김용재

사미님 안녕하십니까? 새천년이 밝아옵니다. 그 전에 정확히 6일전은 솔로에게는 비참한 너무나도 비참한 크리스마스로군요. 저도 외롭고 제 주위 모든 사람들이 외로워 보입니다. 사미님은 괜찮으신지…?
요즘 너무 한가한 나날에 학원도 다니고 파워에도 가보고 아케이드에도 가보지만 역시나 심심하긴 마찬가지! 이유인 즉슨 아케이드는 밖에 구비돼 있어 추위와 끈기를 필요로 하는 반면 편안한 가정에서 즐길 수 있는 가정용 게임기는 역시나 많이 필요없죠. 이 가정용 게임기의 부재가 큰 원인인 듯 싶습니다. 남들만큼 컴퓨터를 다룰 줄 모르는 저로서는 더욱 간절할 수 밖에요. 그래서 DC를 구입하려는 찰나 파워에서 사미님을 뵈었지요. 아직 구입은 못했지만 새천년을 센무 보내려는 마음은 폭발직전에 와 있습니다. 참 센무 얘기가 나와서인데 화려하고 깨끗한 센무 공략을 원하는 바입니다.
원하신다면 센무 공략 스페셜 야근을 같이 해드리고 싶군요. 휴대폰 아니 PCS 때리십시오.
러브레터를 보았습니다. 따로 볼 기회도 많았지만 꼭 극장에서 보고 싶었습니다. 감수성 있는 영화를 많이 좋아하는 저로서는 이와이 순지감독이 보여준 영상의 마술에 빠져들었습니다.
미소녀 게임을 좋아하는 사미님도 충분히 좋아할 것 같습니다. 영화 계통에 뛰어드실 생각은 없으신지…). 그럼 다음에 꼭 만날 것을 예언하며 이만 내리죠.

저는 솔로가 아닙니다. 저에게는 언제나 마감이 함께 있습니다. 훗! 전 마감과 함께 철야를 할 것입니다. 부러우십니까!? 부러우시다면 같이 철야를 시켜드릴 용의도 있습니다. 하지만 철야로 찌들다 보면 '뜨거운 커피 원샷으로 마시기'라는 이상한 버릇이 생겨버립니다.

신짱

프리티 사미님 할롱~♥ 신짱입니다. 헤2… 후2… 퀠3… 얍!♥ 제 못생긴 그림이 사미짱님의 손에 의해 '아트 갤러리'에 실렸어요~! 추카, 추카! 고마버요~ㅅ! 근데요~ 나의 LOVELY2♥ 신짱은 '바보 신지'가 아니에요! 흑2~ 아무리 아스카짱이 미소녀라고 하지만 너무해~ 신지군을 바보 취급하다니 용서할 수 없다. '어둠의 힘을 지니고 있는 열쇠여. 너와의 계약에 따라 나 신짱이 명한다. 레리-즈!' …'너의 본 모습으로 돌아갈 것을 명한다! 프리티 사미! 쎌·러·웅~ 에~ 저기요. 미소녀만 너무 조아2 하시지 마시구여… 신지군 같은 미소년도 조아2 해 주세요~! 헤3… 그럼 빠2이…! 신지군 LOVELY♥ LOVELY♥ 아압! 아압! 해주고 시퍼라앙~!
추신~♥ 카드캡터 사쿠라 원본 만화책 샀거덩요? 까~♥까~♥ 리군 너무 귀여버~♥! 아! 사미님! 그러고 보니 리 샤오란도 미소년이죠? 쿠2~! 진짜루 빠2이~ ♥ ~신짱입니다♥~
LOVELY~!

그…. 그러고 보니 신짱이 맞는 것 같군요. 아무래도 아스카가 뭔가 착각했나 봅니다. 그리고 전 미소녀만 좋아하는 것이 아닙니다. 저 역시 바보 신…이 아니고 신짱도 좋아하고, 샤오란도 좋아합니다. 하·지·만 아무리 그래도 아스카가 그렇다면 그런 겁니다. 차라리 저보다는 아스카를 설득하시는 편이 빠를 것 같습니다. 후다닥…(잽싸게 도망가 버린 사미)

魔法士

와아~ 안녕하세요^^ 魔法士입니다. 반갑습니다. 프리티 사미자…. 아니, 사미님(아이구 이런~ 죄송하네요. 헤헤헤). POWER 12월호를 보고 신기한 걸 하나 발견했는데요 두슬×님께서 사쿠라 코스프레를 하신다고 하셨는데…. 그…. 그렇다면 겉은 로리이고 속은 쇼타인 사쿠라를 볼 수 있다는 희망을 가져도 되는 겁니까?(대부분 리샤오란 코스프레나 유키토(청명)를 코스프레 할 때는 '저는 리 샤오란(청명)을 코스프레 할겁니다.'라고 말하잖아요. 그렇지만 두슬×님께서는 분명 사쿠라 코스프레를 하신다고 하셨잖습니까? 뭐 두슬×님께서는 보편적인 사고방식을 가지지 않으신 분일 수도 있지만 저는 자웅동체(-;)사쿠라를 볼 수 있다는 희망을 저버리고 싶지가 않군요). 갑자기 다음 코믹월드와 ACA가 손을 꼽아 기다려지는 것은 왜일까요? 사미님은 코스프레 안하시나요? 사사미 쇼타가 불현듯 눈앞에 떠오르네요. 도전은 자기 발전의 제일 빠른 지름길이라지요?^^ 동봉한 그림은 문틈에 손이 끼어 다친 법사가 붓펜과 파스텔로 열씨미 그린거랍니다. 동봉한 그림의 작업개요? 구상 약 2초 뎃생작업 약 7초, 붓펜선 작업 약 29초 색칠 약 10분 걸렸습니다. 마커가 판치는 요즘같은 세상에 마커외의 다른 도구들은 발전을 하지 못하는 듯해서 슬픕니다. 그래서 전 파스텔과 수채화 등을 선호하지요(…마커 살 여력이 안된다는 크나큰 약점때문은 절대!절대!…맞을수도…ㅠㅠ)



저와 제 친구가 즉석 결성한 모임이 있습니다! 뭔지 아세요? 바로 「프리티 사미 닉 바꾸기 운동본부」를 세우게 된 것입니다!! 음…. 새로운 닉은 사미자가 어떤가요? 사랑해요 미소녀 자식이 아니라 태양이 무색할 정도로 찬란한 아름다움을 내뿜는 매니저 도미애양이 나오고 천진난만한 페트 무아와 신비스러운 미녀 마사루 엄마등등이 나오는 열혈 고교 청춘 만화 멋지라 ×사루에 나오는 초절튼튼 근육 미남 사미자(조춘교장)로 하시면 어떨까요? 와아~ 멋지지 않나요?

두슬×님의 사쿠라 코스프레라…. 우오! 남자가 사쿠라를 코스프레한다니 용납할 수 없어. 그럴거면 차라리 내가…. 흠…. 흠…. 이런 얘기가 빗나갔군요. 사나이 울프가 그런 말을 했었지요. 자신은 보는 것보다 하는 것이 좋다고…. 하지만 저는 하는 것보다 보는 것을 더 좋아합니다. 아! 이상한 상상하지 마십시오. 코스프레 얘기한 겁니다. 그리고 사사미는 제가 좋아하는 모든 조건을 완벽하게 충족시키는 캐릭터입니다. 게다가 사사미의 성우인 '요코야마 치사'도 개인적으로는 굉장히 좋아합니다. 그런 저한테 닉을 바꾸라니…. 게다가 사미자라는……. 흑…. 法士님 미워~

SHI

안녕하세요? 저는 GAME POWER에 처음으로 편지를 보내는 SHI라고 해요. 처음이라 그런지 막 떨리네요. 저는요… 사실 GP본지가 얼마되지 않았거든요…(석달전인가 넉달전부터 봤던 것 같은데…). 그래서인지 아직도 GP에 대해 모르는게 많아요(그중에서 가장 궁금한 것은 GP는 게임 전문지인지 애니 전문지인지…. 표지나 본지를 보면 애니쪽에 가까운 것도 같은데 공략왕을 보면 분명 게임이고…) 그치만 현재는 열심히 사보고 있답니다(GP는 이~쁜 그림의 게임공략을 많이 해줘서 좋아요~♥. 전체 겜잡지 중에 젤루 맘에 들엇!!)

특히 이번달엔… 존경하는 사토시님의 일러스트 달력이 있어 더더욱 기뻤음. 와~ 넘 좋아요! GP! 응- 이제 그만 본론으로 들어가 볼께요. 저는 애니중 건담W를 가장 좋아한답니다. 첨엔 그냥 유명하길래 어떤 건지 한번 구경이나 하자며 본 거였는데…(극장판 한번보고 푹 빠져 버렸음. 한번 본 적도 없는 애니CD를 과감하게 사버린 나도 잘했지~^^) 후훗… 그 중에서도 특히 듀오를 젤 좋아해요. 넘 넘 귀여버~어~♥ 카토르도 좀 귀엽긴 하지만 역시 듀오는 못 따라옵니다. 아~아…. 근데 말이죠. 문제가 생겼어요. 이번달(2000년 1월호) GP를 사서 광고부터 주욱~ 보는데…. 이럴 수가 어떤 게임 통신판매 광고에 이런 말이 있더군요(이 광고는 표지를 제외하고 처음부터 3장을 넘기면 왼쪽에 나온다라고까지 세밀하게는 차마 말씀 못드리겠습니다…만…^^;) 그 말인즉- 취급품목 PS, DC, SS, N64… 원더스완, 네오지오, FX, 듀오…. 다 알겠는데 마지막에 듀오…라? 그런 게임기는 첨 들어보는데… 듀오가 뭐지?



하며 암만 생각해 봐도 무엇인지 알 수가 없군요. 그러던 중에 제 머리속에 계속 떠오르는 건 겜담W의 (귀여운…♥^^) 기자님. 게임기 중에 듀오라는 것도 있나요? 있다면 그게 뭔지 좀 알려 주세요. 진짜루 궁금해요. 기회가 된다면 꼭 알려주시길…. 그림은 '카토르'입니다. 너무 못 그린다고 피하기만 하면 더 잘 그릴수 없다는 생각에 용기를 내서(연습차) 그려봤습니다~ 담부턴 제 오리지널 캐릭터로 보내드릴테니 기대해 주세요!!! 음… 원래는 이번에 크리스마스 카드 형식의 그림을 보내려 했었는데 다음 호 GP가 나오는 날짜도 잘 몰라요……;) 하하… 어쨌든 크리스마스 잘 보내시고요. 멋진 한해 맞을 수 있기를 바래요. 이만 줄입니다. 안녕히 계세요~!!!

게임파워는 게임 전문지입니다. 다만 웬 미소녀 바보가 애니메이션 코너의 담당자가 되어버리면서 책이 변질되고 있는 것 뿐입니다. 게다가 이번 달에는 애니메이션을 좀더 보강했으니…. 훗! 나중에는 별책부록으로 내야겠군… 이라는 망상을 하고 있는 사미입니다. 질문하신 듀오는 그 듀오가 아니고 그 듀오입니다. 간단히 PC-FX의 前 기종으로 PC엔진 듀오를 말하는 것이죠. 이것은 PC엔진이 CD-ROM드라이브를 채용한 이후, 슈퍼 CD-ROM2를 표준으로 사용하게 되었을 때 휴카드 슬롯을 같이 포함하여 내놓은 양산형 기종입니다.

뭐 지금은 어디에서도 취급하지 않는 박물관에나 갈 기종이 되어 버렸지만…. 하지만 이 듀오 시대에 꽃핀 수많은 명작들은 지금도 올드 게이머들의 가슴속에 남아 있습니다. 에메랄드 드래곤, 동급생, 드래곤 나이트, 두근두근 메모리얼 등등…. 플스부터 시작한 게이머는 존재 자체도 모르는 사람이 대부분일거라 생각됩니다. 크흑! 그래요 난 늙었어요!



♥ 이것이 듀오의 웅장한 자태입니다

박준영

안녕하세요 프리티 사미님. 전 대전에 사는 미소년(…거짓말입니다) 박준영입니다. 얼마전 대전에 첫 눈이 오던 날 남들은 자기 여자친구 만나고 싶어 할 때 전 얼마전 날 차버린 여인네를 생각하며 울었어요(내가 언제!). 울지는 않았고요. 그냥 그사람 하는 일 잘 되길 빌었어요. 그·런·데 그 여인네는 저의 친구와 사귀더군요. 밤 하늘에 눈이 내립니다. 오늘밤 달은 왜이리 밝을까요(보름달도 아닌데…). 저 달을 보고 있으니 이런 시가 생각나네요. 달아 달아 밝은 달아 이태백이 놀던 달아 1월에 뜨는 저…. 이게 아닌데…. 어쨌든 저 달도 나의 슬픔을 즐거워하는지 유난히 밝은 거 같네요. 눈은 그쳤어요. 세상 사람들이 뭐라해도 저에게는 현실의 벽은 너무 높아요. 항상 연애 시뮬레이션 게임할 때는 좋다고 매달리는 여자도 차버리고 했는데… 인생은~ 미완성~ 이라는 가사가 떠오르네요. 인생은 미완성이지만 게임은 완성입니다(뭐소리야!). 한 풀이 들어주시느라 수고하셨습니다. 미소녀 게임 적당히 하세요. 사회에 적응 못할 수 있습니다. 그럼 이만.

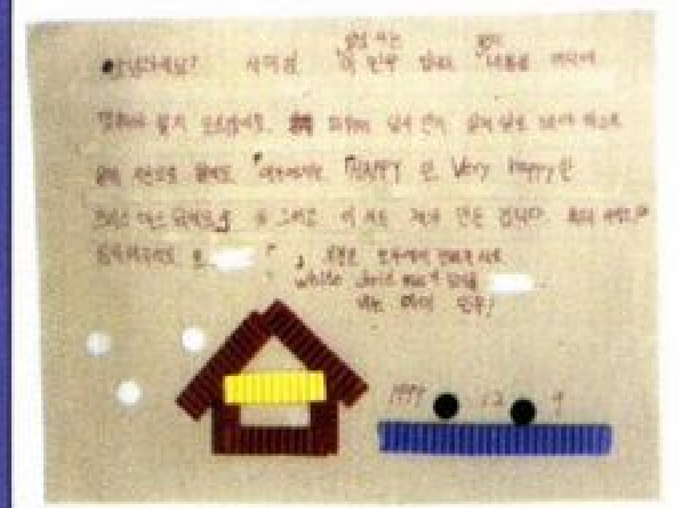
이번 크리스마스만큼은 솔로로 보낼 수 없다! 라고 결심하고 여기저기 수많은 약속을 잡아놓았는데…… 결국 마감의 벽은 넘지 못했습니다. 아무래도 이번 크리스마스는 마감과 LOVELY하게 보내야 할 것 같습니다.

김경민/전 마이보다는 얼터를 더 좋아합니다.

정명훈/명훈님도 메리 크리스마스 하시고… 전 내년에는 좀 경파하게 살겠습니다.

L군/마감 때문에 HAPPY한 크리스마스 되기는 다 글렀습니다.





노석진 / 전 시험 기간에 「이브 버스트 에러」 하느라 학교 못 갈 뻔했습니다.

손태응 / 여기는 애니메이션에 관한 얘기만 하는 곳이 아니라, 그냥 즐겁게 잡담하는 곳입니다.

김성훈 / 답변은 크로우 리드…까지만 답변해 드리겠습니다.



안신영/아무리 코스프레한 캐릭터가 예쁘다고 쫓아가다가는… 저처럼 됩니다.

두슬기/악재가 겹치는 두슬기님! 살다보면 좋은 일도 있을 겁니다.

성효준/효준님…. 사나이는 부러지는 한이 있어도 굽어져서는 안됩니다. 자신이 믿는 것을, 소신을 가지고 살아가십시요.

MIK/죄송합니다. 답변이 늦었군요. E-MAIL 주소 알려주시면 답변 보내드리겠습니다.

프리티♥사미의

애니메이션 최신 정보

Animation

국내뉴스

원령공주 라이센스 음반 판매



「원령공주」의 라이센스 OST가 드디어 BMG의 MAIAN에서 국내에 발매되었다. 하지만 아직까지 완전히 개방이 안된 탓인지 노래는 영어버전으로 총 31곡이 들어가 있다.

일본 애니메이션 책자 페스티벌

영풍 문고에서 지난 12월 11일~30일 몇일 동안 일본 애니메이션 책자 페스티벌이 열렸다. 하지만 많은애니메이션 팬들의 기대와는 달리 그렇게 큰 행사도 아니였으며, 구석에 자리를 조금 마련해서 일본의 화보집이나 게임 가이드북 등을 10% 할인해서 파는 정도로 페스티벌이란 이름만큼의 내실을 기하지 못한 것이 아쉬웠다.

국외뉴스

2월 애니메이션 캐릭터 인기 순위

이것은 일본 애니메이션 잡지 「아니메쥬 1월호」의 애니메이션 캐릭터 인기 순위를 발췌한 것으로 여전히 루리와 사쿠라의 1위 대결이 계속되고 있다는 것을 알 수 있다. 1년간 계속해서 1위 자리를 놓고 경쟁하고 있는 사쿠라와 루리…, 문득 세상이 변했다는 것을 느끼게 된다.

순위	지난달 순위	작품	득표
1	1	키노모토 사쿠라, 카드 캡터 사쿠라	564표

국내외를 제외한 최고의 인기. 설마 사쿠라 모르는 사람은 없겠지?



순위	지난달 순위	작품	득표
2	2	루리, 기동전함 나데시코	417표

루리의 인기 폭발. 매달 사쿠라와 1위 경쟁이 치열하다.



순위	지난달 순위	작품	득표
3	3	태공망, 선계전 봉신연의	139표

동호인들에게 특히 인기를 얻고 있는 「선계전 봉신연의」의 태공망.



순위	지난달 순위	작품	득표
4	9	롤랑, 턴A 건담	122표

건담팬들에게는 인기! 하지만 싫어하는 사람도 꽤 있던데….



순위	지난달 순위	작품	득표
5	9	사오린, 지켜줘 수호월천!	120표

제 2의 베르단디를 노리는 사오란의 인기. 완벽한 여신이 부담된다면 때로는 이쪽이 더 좋을지도….



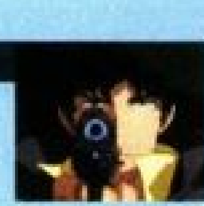
순위	지난달 순위	작품	득표
6	4	리나, 슬레이어즈	116표

에반게리온과 함께 국내에 가장 많이 알려진 애니메이션 슬레이어즈. 리나가 인기있는 것은 당연하다.



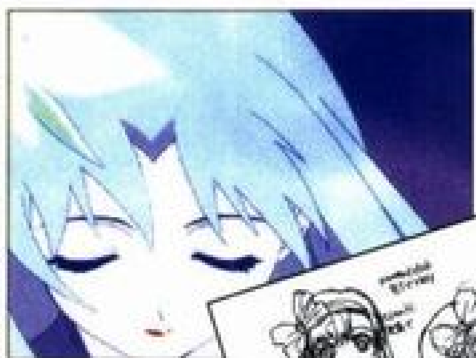
순위	지난달 순위	작품	득표
7	5	스파이크,, 카우보이 비밥	114표

시리어스한 분위기의 스파이크를 좋아하는 사람이 꽤 많은 듯….



순위	지난달 순위	작품	득표
8	6	오펜, 마법사 오펜	113표
9	8	나우시카, 바람 계곡의 나우시카	110표
9	25	액셀, 액셀 사가	110표

「게이트 키퍼즈」 Tv 애니메이션화 기획이 진행중



▲ 게이트 키퍼즈의 오프닝 중



▲ 게이트 키퍼즈의 원화 사진

「더블 캐스트」, 「기동전함 나데시코」등의 캐릭터 디자인으로 유명한 고토 케이지가 캐릭터 디자인을 담당해 기대를 모았던 플스용 소프트 「게이트 키퍼즈」가 애니메이션화 된다. 현재 방송 개시일, 방송국, 방송요일, 시간 등 모든 것이 미정이지만 고토 케이지가 직접 애니메이션 디렉터와 캐릭터 디자인을 담당한다고 하니, 「게이트 키퍼즈」 팬들은 기대해도 좋을 것이다.

동인 즉매회(同人卽賣會) 코믹파티가 현실로…

코믹 파티를 해본 분들에게 기쁜 소식! 꿈과 사랑, 그리고 미소녀가 넘치는 코믹파티가 제작사인 리프에 위해 실제로 개최된다. 「게임 내의 이벤트가 실제로 개최된다면 재미있을까?」라는 단순한 생각으로 기획에 들어갔던 것이 드디어 현실화 된 것이다. 국내의 코믹 월드에 가서 좌절하신 분, 코미케에 가서 절망하신 분…. 최후의 희망을 리프에게 걸어보며 자세한 내용은 http://www. leaf. co. jp/news. html로 접속해 보자.

일시	2000년 4월 23일
회장	동경 국제전시장(동경 빅사이트)동관 1홀
주최	리프(주식회사 아쿠아플러스)

잠깐! 코믹파티란?

동인 즉매회(同人卽賣會)인 코믹파티를 배경으로 주인공이 원고도 작성하고 각 캐릭터와 사정없이 친해지는 게임으로 99년 5월 28일에 발매되었다. 제작사는 리프로 F&C의 당근일당(Pia캐롯의 원화가)이 리프로 이적, 캐릭터의 원화를 담당한 게임으로 화제를 모으기도 하였다.



◀ 이것이 게임의 코믹파티다. 현실에서는 과연…

퍼스트 kiss☆스토리 OVA로 등장



▲ 성우들과 함께



▲ 이런 캐릭터가 나오는 게임이었다

PC-FX와 플레이스테이션용으로 발매되어 큰 인기를 얻었던 「퍼스트 kiss☆이야기(이하 퍼스트 키스)」가 OVA로 발매된다.

시대 배경은 게임에서부터 2년 후로 게임에서보다 조금은 성장한 캐릭터의 모습을 볼 수 있다고 한다. 또한 성우진은 팬들의 요청에 따라 게임 오리지널 성우진을 예정하고 있으며 이번에도 히로인은 '오리쿠라 카나'로 주인공과 카나의 관계를 중심으로 이야기가 그려질 예정이다

제목	「퍼스트Kiss스토리 Kiss부터 시작되는 이야기」
발매일	2000년 2월 14일 예정
가격	6,800엔

Pia 캐로 레스토랑 재영업 개시



▲ 이번에 발매되는 OVA 「Pia 캐롯에 잘오셨습니다!!2DX」의 이미지 화면.

지난 99년 여름 방학 기간 중에만 한정 개점하여 큰 호평을 받았던 'Pia 캐로 레스토랑'이 12월 1~1월 31일까지 기간한정으로 영업을 재개했다. F&C의 캐릭터 상품과 커피 등을 판매하는 'Pia캐로 레스토랑'은 게임과 마찬가지로 「Pia 캐럿에 잘오셨습니다 2」의 제복을 입은 웨이트레스들이 손님을 맞이해 주며 한정 캐릭터 상품도 준비되어 있다.

이노마타 무츠미 나고야에서 원화전 개최

「사이버 포뮬러」시리즈와 「테일즈 오브 데스티니」 최신작으로는 「테일즈 오브 이터니아」의 캐릭터 디자인으로 유명한 일러스트레이터 이노마타 무츠미의 원화전이 12월 3일~6일 4일간 나고야 후지타 빌딩 6층 후지타 홀에서 개최되었다. 국내에서도 이미 전설이라고 칭송받고 있는 '이노마타 무츠미'의 원화전이니 만큼 팬들의 열화같은 성원 속에 성공적으로 마무리 되었다.



GAME 클리닉

담당자 넋두리

안녕하세요. 업무과중으로 지쳐 가는 떠돌이를 위해 계속 게임 클리닉을 담당하게 된 사미입니다. 담당자가 바뀌시길 바라시던 분들에게는 심심한 야유를 보내드리며, 이번 달 게임 클리닉도 즐겁게 출발…하기 전에 몇 가지 당부 말씀을 드리겠습니다. 제발 담당자를 협박(?)하는 문의는 자제해 주시기 바라고, 전화로 문의하는 것도 조금 자제해 주시기 바랍니다. 그럼 본격적으로 게임 클리닉 시작합니다.

나의 시체를 넘어서 가라(PS)

Q 나의 시체를 넘어서 가라를 플레이하고 있는데 이미 플레이 시간은 50시간을 넘어가지만 엔딩은 나올 기미가 보이지 않는군요. 혹시 게임을 빨리 클리어할 수 있는 방법이나 그렇지 않으면 최단축 루트 같은 것이 있다면 알려주시기 바랍니다. 50시간이나 플레이하고 끝내기는 너무 아깝다는 생각이 드는군요.

A 50시간 이상을 플레이하셨다면 도대체 어떤 난이도로 플레이하고 계신건지…. 특별히 빨리 클리어할 수 있는 방법은 없고 별 쓸모없는 비기라고 생각되지만 엔딩만 볼 수 있는 비기가 있기는 있습니다. 타이틀 화면에서 R1, L1, R2, L2, 셀렉트버튼을 누르면 타이틀 화면에 「やったネ(해냈다)」라는 항목이 추가됩니다. 이 항목을 선택하면 엔딩을 보실 수 있기는 하지만 게임을 클리어하지 않은 상태에서 보는 엔딩이 과연 얼마만큼의 감동을 줄지는 의문입니다. 오히려 결과를 알고 있기 때문에 게임 플레이에 방해만 될 수도 있으니 어지간하면 사용하지 않으시는 편이 좋을지도 모르겠습니다.

사쿠라 대전(SS)

Q 안녕하세요. DC가 발매된 후 많은 유저가 떠나긴 했지만 저는 아직까지 SS를 선호하는 유저입니다. 최근에는 사쿠라 대전을 즐기고 있습니다(2가 아니라 1입니다). 통신상에서 본건데 이 게임에 디버그 모드가 있다고 하던데 사실인가요? 그리고 다른 비기가 있다면 좀 알려주십시오.

김석민/서울시 종로구

A 그렇습니다. 진정한 남자라면 기종을 가리지 않습니다. 왜냐하면 시장을 점유하는 것은 하드지만 하드를 점유하는 것은 소프트이기 때문이죠. 그럼 사쿠라 대전을 좀더 재미있게 즐길 수 있도록 비기를 전수하겠습니다.

■옷을 갈아입는 아이리스

제 4화 아이리스의 미니게임중 슬롯이 회전할 때 L, R을 10회 이상 누릅니다.

■ 샤워신 엿보기

제2화 스미레와 수영훈련을 함께 한 후 미니게임을 클리어 후 탈의실로 간다

제3화 3화가 시작된 직후 자유행동에서 3회 이내에 탈의실로 간다. 또 마리아에게 「대장 실격입니다!!」란 말을 들은 후 아야메에게 해방된 후 지하실로 간다

제4화 개시 직후 아이리스와 데이트 약속을 한 후 데이트하러 가기 전에 아야메의 방, 탈의실로 이동한다.

제6화 개시 직후 사쿠라의 권유를 거절하고 바로 지하실로 간다.

■ 더 이상의 비기는 없다

세가의 로고가 나올 때 L, R,상, 하, 좌, 우, A, C, B, 스타트를 입력한다. 성공했다면 효과음이 난다. 그 후 타이틀 후에 메뉴에서 "상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, L, R, L, R"을 순서대로 누르면 디버그 모드에 들어갈 수 있다.

카드캡터 사쿠라(PS)

Q 카드캡터 사쿠라를 보면 포켓스테이션 대응이라고 나와있는데 어떻게 대응되는지 모르겠습니다. 제발 알려주세요.

김경태/서울시 강서구

Q 이번 발매스케줄을 보면 1월 27일에 PS로 카드캡터 사쿠라가 발매되는데 정말인가요?

이효식/경기도 광주

A 포켓 스테이션을 이용하면 카드캡터 사쿠라에 등장하는 여러 캐릭터의 음성을 다운받아 언제 어디서나 들을 수 있습니다. 그 종류는 200종류 이상이고 프리미엄 음성도 30개 이상 존재합니다. 사용방법은 토모요의 방(ともよのへや)에서 모았던 보이스 데이터를 포켓스테이션에 최대 4개까지 다운로드 할 수가 있습니다. 보이스 데이터는 게임 플레이 중에 심심치않게 보이스 카드란 것이 등장하는데 이것이 보이스 데이터가 되는 겁니다. 보이스 데이터는 1번 클리어할 때마다 자동적으로 증가해 가며 맘에 드는 음성을 골라 '사쿠라 코인'과 교환하면 포켓스테이션에 다운로드가 가능하게 됩니다. 혹자는 포켓스테이션에서 호에~란 음성을 들을 수 있다는 이유하나만으로 상당히 만족해가며 게임을 즐기고 있습니다. 참고로 토모요의 방은 1회를 클리어한 후 메뉴화면에 등장하며 여기서는 미니게임으로 사쿠라 코인을 모으고 그 코인으로 여러 가지 데이터를 교환하는 것이 가능한 곳입니다.

다음은 이효식님이 문의하신 질문입니다.

그렇습니다. 2000년 1월 27일에 「카드캡터 사쿠라 크로우 카드 매직」이라는 것이 발매됩니다. 제작사는 여전히 아리카이고 이번에는 한정판까지 존재합니다. 가격은 한정판이 7,980엔 일반판이 4,800이고 장르는 액션퍼즐 게임, 포켓스테이션 대응입니다. 자세한 것은 http://www.arika.co.jp/prod/scm_index.htm에 소개되어있으니 시간이 되신다면 한번 가보시길 바랍니다.

슬레이어즈 로얄 2(SS)

Q 안녕하세요. 저는 슬레이어즈의 열혈 팬인 김영호라고 합니다. 그런데 게임 중 전투가 좀더 쉬워지는 비기는 없습니까?

김영호/서울시 종로구

A 특별히 전투가 쉬워지는 비기는 없고 전투 중 전투불능이 된 나가를 부활시키는 방법은 있습니다. 사용방법은 슬레이어즈를 보신 분들은 다 아시겠지만 전투불능이 된 나가에게 리나의 특수기 슬리퍼 공격(スリッパ攻撃)을 하면 HP가 전부 회복된 상태로 부활합니다. 하지만 슬레이어즈 로얄 시리즈가 워낙 난이도가 낮은 게임이라 특별히 전투가 쉬워지는 비기는 필요없을 것 같습니다. 더군다나 열혈 팬이라면….

더 하우스 오브 더 데드2

Q DC를 구입한지 어언 3개월, 그동안 별 달리 할게 없어서 하오데만 플레이 하고 있습니다. 하지만 이제는 슬슬 지겨워 지는군요. 무언가 색다른 플레이 방법이 없을까요?

윤호신/서울시 강남구

A 색다른 플레이 방법이라면… 얼마든지 있습니다. 건을 두 개 연결해서 쌍권총으로 즐긴다던지 패드로 원코인 클리어를 노린다던가 하는… 그런 게 싫으시다면 비기를 몇 가지 알려드리겠습니다.

■ 숨겨진 방
습격당하는 시민을 전원 구출해가며 최종 스테이지까지 게임을 진행하면 아이템이 잔뜩 있는 보너스 방으로 들어갈 수 있게 됩니다.

■ 머리를 노려라
좀비의 머리를 연속해서 가격하다보면 통상 점수에서 10점씩 보너스 점수가 가산됩니다. 이 보너스 득점은 머리 이외에 부분을 쏘거나 시민을 쏘면 스테이지 클리어 시에 리셋되어 버립니다.

■ 레어 아이템
일단 트레이닝 모드를 레벨5까지 전부 클리어 합니다. 그리고 오리지널 모드를 플레이하면 일격탄, 체버 무한, 구급상자가 트렁크안에 들어가 있고, 마찬가지로 보너스 모드를 레벨5까지 클리어 하면 크레디트00, 체력 1/4가 트렁크에 들어가 있습니다.

■ 스코어 표시
타이틀 화면에서 좌, 좌, 우, 우, 우, 좌, 우 + 셀렉트 버튼을 누르면 화면 좌측 상단에 스코어가 표시됩니다.

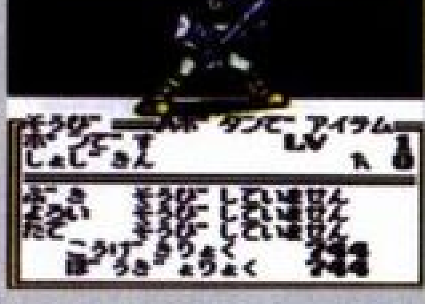
■ 프리플레이
먼저 오리지널 모드를 클리어하고 트레이닝 모드와 보너스 모드의 전 항목을 출현시킵니다. 그리고 옵션에 가보면 컨티뉴 설정에서 회 수제한이 없는 프리 플레이 모드를 즐길 수 있게 됩니다.

여신 전쟁 외전 (GB)

Q 안녕하세요. 사미님. 저는 현재 여신전생 외전 Last Bible 2에 관한 것인데… 여신전생 시리즈답게 역시 난이도가 높군요. 혹시 뭐 비기라도 없습니까?

김수진/강원도 인제군

A 음… 혹시 뭐 도움이 될지는 모르겠지만 비기가 있기는 있습니다. 이름 입력화면에서 주인공의 이름을 'モンスター'로 하면 게임중에 등장하는 수많은 몬스터를 관람할 수 있으며 이름을 'ポンでず'라고 하면 처음부터 높은 패러미터를 가지고 게임을 시작할 수 있습니다.



시공전사 튜록(N64)

Q N64용 「시공전사 튜록」 치트키좀 알려주세요. 그리고 DC용 센무는 약 얼마정도면 구할 수 있는지도 알려주세요.

이희용/부산시 북구

A 지금은 고전 게임이 되어버린 튜록을 즐기고 계시는 군요. 치트코드 없이는 근성으로만이 클리어할 수 있다는 그 극악 난이도(저에게 있어서는). 하지만 이 치트코드에 너무 의존하면 게임의 진정한 재미를 느낄 수 없을지도 모르니 적당히 조절하시며 플레이하시는 것이 좋습니다.

• 튜록 치트코드

입력코드	이름	효과
RDKDTL	텍스처 모드	적과 배경이 선만으로 표시된다
HNTTTTTTTSCHHNG	대두모두	적의 머리가 커진다
HNTTTTTTTSCHHNG	미니에너미	적이 작아진다
MGGTSCMSMGT	올웨폰	게임에 등장하는 모든 무기를 입수한 상태가 된다
TLLBRSRDFNR	탄 무한	탄 수가 줄지 않는다
FRHSTTTHSCTRLK	잔기무한	라이프가 0이 돼도 튜록의 남은 수가 줄지 않는다
SSTFKLLCS	시공방패	튜록이 항상 시공방패를 장비한 상태가 된다
DFMHTSG	스텝롤	엔딩을 볼 수 있다
BTHST	에너미즈	게임에 등장하는 캐릭터를 볼 수 있다

그리고 센무의 가격은 일본에서 구입한다면 6,800엔이고, 국내에서 구입한다면 어느 정도의 프리미엄은 감수하셔야 될 겁니다(문제는 그게 어느 정도인지 모른다는 것이지만…).

투하트(PS)

Q 투하트의 숨겨진 비기같은 것이 있나요? 그리고 PC판과의 차이는?

김민지/서울시 영등포구

A 어딜봐도 10대 초반의 여자를 데려다 놓고 연상이라고 우기는 배째라 제작사 리프의 「투하트」. 미소녀 게임을 좋아하는 사람의 필항 소프트라고도 칭해지는 게임이지만 비주얼 노벨이라는 장르 탓인지 국내에는 많이 퍼지지 않아(하지만 인지도는 높습니다) 많은 아쉬움만을 남긴 작품입니다. 먼저 PC판과의 차이라면 PC는 18禁이고 PS는 건전게임이라는 것과 새로운 오프닝곡과 새로운 오프닝 애니메이션의 추가. 또한 전연령으로 바뀌면서 스토리를 어느 정도 수정해 위화감은 전혀 느낄 수 없으며 PC판에는 없는 호화 성우로 도배를 해서 몰입도를 더욱 높여주었습니다. 덧붙여 말하면 작년 일본에서 (2000년 기준)방송된 애니메이션도 PS판의 오프닝과 PS판과 같은 성우진을 사용하였습니다. 다음은 숨겨진 캐릭터의 등장 조건입니다. 숨겨진 캐릭터는 3명! 특히 아야카는 모 배후세력에게 상당한 지지도를 받고 있는 캐릭터입니다.

• 리오
아카리를 클리어한 데이터로 게임을 시작하면 3월 6일에 등장

• 미네코
매주 토요일에 방송되는 라디오 방송을 전부 들으면 4월 27일에 미온코가 등장하는 이벤트가 발생

• 아야카
아오이와 세리카를 클리어한 데이터로 게임을 시작하면 3월 11일에 등장

다음은 각 캐릭터를 클리어 할 때마다 오마케 모드에 추가되는 것을 정리한 것입니다.

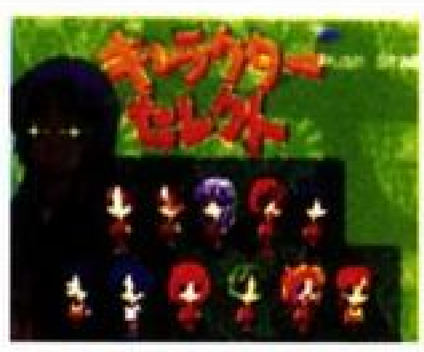
• 시호
옵션의 오마케에 워터 서바이벌이 추가

• 아야카
「Heart by Heart」에서 아야카 사용가능

• 리오
「Heart by Heart」와 「○△□×」에서 리오 사용가능

• 멀티
옵션의 오마케에서 안마하는 멀티 추가

• 세리오
안마사 멀티를 5회 플레이하면 안마사 세리오가 추가되고 세리오의 머리를 쓰다듬어 주면(なでなで) 「Heart by Heart」와 「○△□×」에서 세리오 사용가능



▲ 이것이 각성한 코토네

• 「Heart by Heart」의 숨겨진 캐릭터
아야카, 리오, 세리오를 사용할 수 있는 상태에서 R1, R2, L1, L2를 누르면서 코노네를 선택해보면………!?

• 심령사진을 볼 수 있다
오컬트 연구실에서 세리카의 사진을 앨범 모드에 추가한 후 앨범 모드에서 그 사진을 보면 랜덤으로 심령사진을 볼 수 있습니다.

테일즈 오브 판타지아(PS)

Q 테일즈 오브 판타지아를 사놓고 지난달에 시작해서 끝판을 깼는데요. 게임을 시작하기전의 노래가 너무 좋은데 가사 좀 써 주세요(일본 발음을 한글로 써주세요. 뜻풀이도요)

한오동/서울시 은평구

Q 테일즈 오브 판타지아의 비기가 있다면 알려주십시요.

김동식/서울시 노원구

A 후우… 매달 한두개는 반드시 오는 질문이군요. 일단 질문은 질문이니 답변은 해드리지만 왠지 게임 클리닉의 성격이 점점 변질되어 가고 있는 것 같아 마음이 아픕니다. 다음달부터 이런 질문은 되도록 자제해 주십시오. 자! 그럼 바로 답변(?) 나갑니다. 그리고 이 노래를 들으실 때 게임의 엔딩을 본 후 가사를 음미하며 들어보시면 가사가 상당히 공감이 갈 겁니다.

테일즈 오브 판타지아 OP곡 夢は終わらない (꿈은 끝나지 않아)

眞晝の空月が あなたの 目を さらう	마히루노 소라츠키가 아나타노 메오 사라우	한낮의 하늘에 떠있는 달이 당신의 눈을 빼앗아요
ずっと 待ってた この時 もう 涙 終わらせる 夜明けに	줏토 맏테타 코노 도키 모우 나미다 오와라세루 요아케니	계속 기다려 왔던 이 순간 이제 눈물을 거두게 하는 새벽에
まぶた 溶ける 陽射し 遠い明日の記憶	마부타 토케루 히자시 토오이 아스노 키오쿠	눈꺼풀이 녹아내리는 태양에 머나먼 미래의 기억
ここに 目覺めの時 降りる	고코니 메자메노 도키 오리루	이제 눈을 뜰 시간이 왔어요
見つけて Your dream 壞れかけた 時間に 埋もれた その力に 氣付いて 見つけて Your dream どこにいても 聞こえてる 想い　い Kiss Kiss Kiss	미츠케테 Your dream 코와레카케타 도키니 우모레타 소노 치카라니 미츠케테 Your dream 도코에 이테모 키코에테 이루 오모이츠타이 Kiss Kiss Kiss	찾아봐요Your dream 사라져가는 시간에 묻혀버린 그 힘을 깨달아 찾아봐요Your dream 어디에 있다해도 들리고 있어요 마음을 전해요 Kiss Kiss Kiss

2절

あなたの 見た 夢は 現實での 未來 現實での 未來 愛が こぼれる 手のひら	아나타노 미타 유메와 겐지츠데노 미라이 아이가 코보레루 테노 히라	당신이 본 꿈은 현실에서의 미래 현실에서의 미래 사랑이 넘쳐흐르는 손바닥
もう 空が 恐れない 夜明けを 風に 導かれる 背中 見つめながら 二度と 會えないなら 言うよ	모우 소라가 오소레나이 요아케오 카제니 미치비카레루 세나카 미츠메나가라 니도토 아에나이나라 이우요	이제 더 이상 하늘이 무섭지 않은 새벽을 바람에 이끌려온 뒷모습을 바라보면서 두 번다시 만날 수 없다면 말하겠어요
見つけて Your dream どんな時も 目の前の痛み 消せないわ 願いを 見つけて Your dream 時が來ても 覺えてる 時を 越えて Kiss Kiss Kiss	미츠케테 Your dream 돈나 도키모 메노 마에노 이타미 케세나이와 네가이오 미츠케테 Your dream 도키가 키테모 오보에테 이루 도키오 코에테 Kiss Kiss Kiss	찾아봐요 Your dream 그 어떤 때라도 눈 앞의 고통은 지울 수 없어요 소망은 찾아봐요 Your dream 그때가 온다해도 기억하고 있어요 시간을 넘어서 Kiss Kiss Kiss見つけて Your drea
見つけて Your dream 壞れかけた 時間に 埋もれた その力に 氣付いて 見つけて Your dream どこにいても 聞こえてる 想い傳い Kiss Kiss Kiss	미츠케테 Your dream 코와레카케타 도키니 우모레타 소노 치카라니 미츠케테 Your dream 도코에 이테모 키코에테 이루 오모이츠타이 Kiss Kiss Kiss	찾아봐요Your dream 사라져가는 시간에 묻혀버린 그 힘을 깨달아 찾아봐요Your dream 어디에 있다해도 들리고 있어요 마음을 전해요 Kiss Kiss Kiss

다음은 비기에 관한 문의입니다. 물론 남코의 게임인 만큼 수많은 비기가 있습니다.

• 협력 플레이

초고대도시 토루에서 즐길 수 있는 미니게임「GROOVY 아체」의 플레이 중 2P 컨트롤러의 셀렉트 버튼을 누르면 보조 캐릭터인 게(개가 아님)가 등장합니다. 물론 조작도 할 수 있습니다.

• 궁극의 콤보

일단 레벨 100을 넘긴 상태에서 「S · D」를 장비하고 레벨을 올리면 숨겨진 콤보인 「살극무황검(殺劇舞荒劍)」을 사용할 수 있습니다. 이 기술은 일반 공격을 콤보로 반복하는 연속기로 배우기는 힘들지만 숨겨진 콤보인 만큼 그 위력은 확실합니다. 커맨드는 …○, ×, ↑+○, ↓+×, ↑+□, ○, ○, ↓+□

• 진정한 격투 소녀 리리스

미래의 유그리드 무술대회에서 통산 8회 갈프비스트를 쓰러트린 후 대회에 출장해서 8연승하고 갈프비스트에게 도전하면 리리스라는 소녀가 난입해옵니다. 이 소녀를 쓰러트리면 「S · D」란 강력한 검을 입수할 수 있습니다.

• 크라스가 달린다

마하 소년과 레이스를 하는 이벤트에서 사회자가 말하는 개최 회수가 100의 배수가 되었을 때 크라스가 달리게 됩니다.

• 매니아 모드

게임을 한번 클리어하면 커스텀의 전투 랭크에 새롭게 매니아(マニア)가 추가됩니다.

하급생(SS)

Q SS하급생 숨겨진 비기좀 알려 주세요.

이희용/부산시 북구

A 이 질문은 지난달 질문이지만 답변이 부실했던 관계로 추가답변이 나갑니다.

경고 메시지를 듣는다

하급생 게임 시디를 일반 CDP에서 재생하면 경고 메시지를 들을 수 있습니다. 첫 번째 시디는 미즈호가 두 번째 시디는 료코가 세 번째 시디는 나머지 11명의 캐릭터가 경고 메시지를 보내줍니다.

타이틀 화면을 바꾼다

「하급생을 처음부터 시작한다」를 선택해 게임을 시작합니다. 그리고 프롤로그가 끝난 후 검은 배경에 메시지가 나오는 장면에서 스타트 버튼과 표에 적힌 버튼을 타이틀 화면이 나올 때까지 계속 누르고 있습니다. 그러면 타이틀 화면의 캐릭터를 바꿀 수가 있습니다. 정말 즐겁지 않으십니까? 정말 평화로운 세상이군요. 세가만세!

변경 캐릭터	커맨드
아이	A
나나	B+C
유미	B
료코	B+Z
미코	C
레이코	C+Z
시즈카	A+B
티나	A+B+Z
마오코	A+C
미나츠	A+C+Z
마기	A+Z
미유키	B+C+Z

리프레인 러브 2

Q 오래간만에 연애 시뮬레이션 게임을 하려고 하는데 자꾸 배드 엔딩이 나오네요. 어떻게 호감도를 쉽게 올리는 방법이 없습니까?

김정근/서울시 관악구

A 있습니다. 저주받은 18禁의 비기가…. 각 캐릭터마다 호감도를 최대치까지 올릴 수 있는 비기로 그 부작용은 절대 책임지지 않습니다. 일단 호감도를 올리고 싶은 캐릭터가 반드시 데이트를 거절하는 상태일 때 그 캐릭터에게 데이트를 신청합니다. 물론 데이트 신청은 실패합니다. 그 상태로 바로 세이브하고, 그 데이터를 로드해서 다시 데이트 신청을 합니다. 이런 식으로 계속 반복하다보면 어느새 호감도가 최고치를 향하는 있는 그녀를 보실 수 있을 겁니다. 그리고 한마디 덧붙이자면 리프레인 러브는 연애 시뮬레이션이 아니라 연애 어드벤처입니다.

엑소더스 길티(PS)

Q 엑소더스 길티를 하고 있는데 공략이 없으니 너무 힘들군요. 다른 것은 그렇다 쳐도 책의 수수께끼나 직접 무언가를 입력해야 되는 것은 도저히 모르겠으니 공략이 무리라면 그것들이라도 알려주세요. 그리고 다이아몬드 헌터가 되는 조건도 알고계시면 좀 알려 주세요.

김진수/서울시 송파구

A 왠지 아쉬움이 많이 남는 작품이었던 엑소더스 길티. 아직 이 게임을 플레이하고 계시는 분이 있다니 반가울 따름입니다. 솔직히 공략이 없어도 클리어 하기에는 별 문제가 없지만 가끔씩 주관식으로 뭔가 써넣어야 되는 문제가 나와 많은 게이머들을 골아프게 했던 게임이지요. 확실히 이 작은 지면에서 공략은 무리고 간단하게 책의 수수께끼의 정답과 주관식으로 입력을 해야하는 부분의 정답을 알려드리겠습니다.

·과거편

빛의 방패를 사용할 때 버튼을 누르는 순서「1, 2, 4, 4」

·현대편

말을 놓는 순서「하얀 말 1, 검은 말 5」

·책의 수수께끼

정람의 서(征嵐の書)	공기(くうき) 또는 산소(さんそ)
사진의 서(砂塵の書)	산(やま) 또는 시막(さんみゃく)
화염의 서(火炎の書)	마그마(まぐま) 또는 용암(ようがん)
수성의 서(水撃の書)	생선(さかな) 또는 생선(おさかな)

이 정도면 엔딩을 보기에는 별 문제가 없을 겁니다. 물론 난관이 몇 개 더 남아 있기는 하나 나머지는 근성으로 해결할 수 있는 것들이니 스스로 해결해 보세요. 그리고 다음에 질문하신 다이아몬드 헌터가 되는 조건입니다.

·다이아몬드 헌터가 되는 조건

- 트레디언의 퀴즈에서 모든 문제의 정답을 맞추지 않는다.
- 트레디언의 퀴즈에서 오답을 연발하여 그녀를 100회 만난다.
- 우에게서 수성의 서를 받지 않는다.
- 이에게 단검을 돌려받는 이벤트에서「食料と短劍を…」이라는 선택지를 선택하지 말고 그를 100번 만난다.
- 6시간 안으로 클리어한다.

다른 조건은 그렇다 치더라도 처음 클리어 시간이 평균 20시간 이상 걸리는 게임에서 6시간 이내에 클리어 해야 한다니 아마 처음에는 무리고 한번 클리어 하신 후 모든 루트를 적은 후 플레이하시는 것을 권장합니다.

사이킥 포스(PS)

Q 사이킥 포스 2의 숨겨진 캐릭터 선택하는 방법을 알려주세요.

문성철/광주시 남구

A 바로 지난달의 공략이 나갔음에도 불구하고 질문이 오다니…. 슬픈 현실이군요. 각 캐릭터들의 출현 조건은 다음과 같습니다.

·웡의 출현 조건

스토리 모드를 각 캐릭터로 모두 클리어하거나 플레이시간이 6시간을 넘어가면 등장

·키스의 출현 조건

아케이드 모드를 각 캐릭터로 모두 클리어하거나 플레이시간이 12시간을 넘어가면 등장

·반의 출현 조건

아케이드 모드를 8분 이내로 클리어하거나 플레이시간이 14시간을 넘어가면 등장

·겐마의 출현 조건

서바이벌 모드를 클리어하거나 플레이 시간이 16시간을 넘어가면 등장

·소니아의 출현 조건

키스, 웡, 반을 사용해 스토리 모드를 클리어하거나 플레이시간이 18시간을 넘어가면 등장

·브래드의 출현 조건

소니아로 아케이드 모드를 클리어하거나 플레이시간이 20시간을 넘어가면 등장

ETC

Q 한정판이란게 뭔지 자세히 알려주세요.

이영주/서울시 양천구

A 한정판(限定版) 말 그대로 한정되어 있는 것을 말합니다. 이게 무슨 말인고 하니 일반 게임들은 초회판이 다 팔리면 재판에 들어가지만 한정판은 처음부터 몇 개를 잡아놓고 그 물건이 다 팔리면 더 이상 재판에 들어가지 않습니다. 그래서 결국 물건은 한정되어 있고 구하려는 사람은 많으니 프리미엄이란 것이 붙게 되는 것이지요. 한정판의 종류에는 일단 초회한정이라고 해서 초회에 찍어내는 물건에만 무언가의 특혜를 주는 것이 있습니다. 간단한 예로 버철콥S의 초회한정에는 요비키케군이라는 오마케 시디가 한 장 더 들어있습니다. 그리고 예약 한정이라는 것은 그 게임을 예약한 사람에게만 역시 무언가 특혜를 주는 것을 말합니다. 간단한 예로 얼마전 발매된 크로노 크로스를 예약한 사람에게는 시계를 특전으로 주었습니다. 센무도 이와 같은 경우입니다. 그리고 가장 중요한 것이 말 그대로 순수한 한정판으로 단 몇만개만 한정 생산하여 일반판보다는 조금 비싸지만 한정판 특제 패키지에 포켓 스테이션을 넣어준다거나 마우스를 넣어는 등의 한정판이 있습니다. 간단한 예로 얼마전 발매된 두근두근 메모리얼 2를 꼽을 수 있습니다. 그리고 한정판은 시기를 놓치면 구하기가 하늘의 별 따기가 되고 막상 구한다고 해도 엄청난 프리미엄을 감수해야만 합니다. 그럼 이 정도만 설명하죠. 어차피 자세히 설명했다가는 본지에 3개월 연재해도 모자르기 때문입니다. 마지막으로 한마디만 더하면 이런 것은 모르고 지내는 것이 가장 좋으며 한정판에 한번 손을 되면 더 이상 감당할 수 없는 나락으로 빠지게 된다는 것을 명심하시기 바랍니다.



▲ 이런 것이 한정판입니다

디자이어 (SS PC)

Q 안녕하세요. 사미님 저도 디자이어를 굉장히 좋아합니다. 하지만 사미님의 기사를 읽어보니 디자이어의 완전판이 있다던데… SS용과 PC용 완전판은 무엇이 다른지 좀 알려주세요. 친구말로는 새로운 엔딩이 추가되었다고 하던데…. 그럼 꼭 부탁합니다.

김경수/대구시 서구

A PC용과의 차이는 당연히 PC98과 마찬가지로 18禁입니다. 당연히 새턴용에서는 짤린 18禁이벤트와 추가 이벤트를 보실 수 있으며, 완전판만의 가장 큰 특징이라면 바로 오리지널 엔딩이 추가되었다는 것입니다. 그렇게 대단한 것은 아니지만 묘하게 여운이 남았던 디자이어의 엔딩외에 동영상으로 해피엔딩 비슷한 것이 추가되어 있으니… 디자이어 팬이라면 한번쯤 봐두시는 것이 좋습니다. 혹시 모르실 것 같아 보는 방법을 설명하자면… 마르티나 편까지 다 클리어하고 다시 처음부터 게임을 시작하면 마르티나편 밑에 새로운 ???라는 것이 하나 추가되어 있을 겁니다. 이것이 오리지널 엔딩입니다.

700-9077

Beginer [비기닝어]

새롭게 만들어진 Beginer 비기넝어의 담당자 떠돌이입니다. 이곳은 게임을 할 때 도움이 될 수 있을만한 치트 코드나 여러 가지 비기들을 모아 놓은 곳입니다. 그동안 너무 PS의 비기만 실어서 서운하셨던 다른 독자분들도 이젠 실망하지 마시기를 바랍니다. 이곳에는 기종의 제한이 없습니다. 모두 같은 게임기로 취급하는 곳으로서 각종 비기들을 있는대로 공개해 드릴 것을 다짐하면서 Beginer 비기넝어의 화려한 막을 열겠습니다.

PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation

-입체난자활극- 천주 인백선

모든 스테이지가 선택가능

100종류나 되는 스테이지를 가지고 있는 「천주 인백선」 그 모든 스테이지를 선택하는 방법이 공개되었다. 먼저 플레이중 맵화면에서 스타트 버튼을 누른 다음 데이터 세이브 화면으로 가자. 그리고 R1버튼을 누르고 있는 상태에서 ↑, ↓, □, ↑, ↓ □, ↑, 하, □, ↓, ↑, ×의 순서로 버튼을 누르자. 그러면 모든 스테이지를 선택하는 것이 가능해진다.

뿌요뿌용 -카군과 함께

숨겨진 캐릭터와 새로운 난이도가 출현

먼저 숨겨진 캐릭터의 사용방법을 알아보자. 혼자서뿌요뿌요(ひとりでぷよぷよ)의 스토리 모드를 클리어하면 도펠 아루루가 나온다. 그리고 카레 스토리를 클리어하게 되면 카방클이 사용가능하게 된다. 두 번째로 새로운 난이도의 출현 방법인데, 핸디 설정에서 커서를 げきあま 에 맞춰놓은 상태에서 방향키의 상을 누르고 있으면 超げきあま가 나오게되고 같은 방법으로 げきから에서 방향키의 하를 누르고 있으면 超げきから라고 해서 새로운 난이도가 등장한다.

질올

숨겨진 소울 입수조건

고난이도의 소울과 스킬은 소울 포인트를 올리는 것만으로는 얻어낼 수 없다. 전용의 이벤트를 거쳐야만 가능하다는 것이다. 숨겨진 이벤트를 마스터해서 숨겨진 소울과 스킬을 얻어보도록 하자

숨겨진 스킬

■ 글로리아 실드 (효과 : 방패를 장비할 수 있게 됨)

조건

1. 주인공을 여성으로 하여 황금색 빛이 빛나는 마을에서 시작을 한 다음 여행의 강제이벤트가 끝나면 자동적으로 얻을 수 있게 된다.
2. 로스를 ~노블문의 거리에서 「노블의 반란」이벤트를 거치고 나면 된다.
3. 안길던의 싸움에서 최초의 타임어택을 시간내에 클리어하면 얻을 수 있게 된다. 소속은 로스를 군이나 틴길군으로 하도록.

■ 더블그레이드 (효과: 양손에 무기를 장비할 수 있음)

리벨담이 로센의 격투장에서 레그에게 승리한다. 그다음 8월에 리벨담의 격투장으로 가서 다시 레그와 싸워 이긴 다음 선택문에서 「望む」을 선택하면 이 스킬을 얻을 수 있다.

■ 유니온 스펠 (효과 : 삼라만상의 힘을 끌어 모으는 마법)

4개의 속성공격을 동시에 사용하게 해주는 유니온 스펠은 아가스티아의 소울을 가지고 있는 캐릭터만 습득이 가능하다. 먼저 엔샤트의 마법의 탑으로가서 가롬을 만난다. 몇번 정도 얘기를 하면 유니온 스펠에대한 정보를 들을 수 있다. 탑의 최상부로 올라가면 보스 캐릭터 「마능의 반지」와의 전투를 하게 된다. 그 전투에서 승리한 다음 아가스티아의 소울을 가지고 있는 캐릭터가 유니온 스펠의 스킬을 습득하게 된다.

숨겨진 소울

소울명	조건(성장률)	습득가능스킬
회니 페이스	- · 34 · 3 · - · - · - · 10(1 · 2 · 2 · 1 · 4 · 5) + 2	일루저닉 : 적전체에게 환각공격 데고이 댄스 : 날 때 위치와 고도가 상승
앰도시어즈	- · 11 · 34 · 11 · - · - · 와일드50이하(1 · 1 · 5 · 5 · 1 · 5)+3	워크라이 : HP를 소비해서 마인드 스펠, 소울송 : HP를 소비해서 히라 스펠, 메탈 게인 : HP를 MP로 변환
네가바니티아	9 · - · - · 8 · 34 · 11 · - · - · 5친절함50이하(3 · 3 · 3 · 4 · 3 · 2)+3	바니티스펠 : 강력한 힘으로 공격 마법, 세도우 오라 : 암흑 에너지로 단체공격
인피니티아	(3 · 3 · 3 · 3 · 3 · 3)+5	인피니트 : HP와 MP를 절반을 소모해서 적 전체에게 무속성공격
올그	(4 · 4 · 4 · 4 · 4 · 4)	둘다크 : HP와 MP를 절반소모해서 적 전체에게 암흑속성공격





댄싱 스테이지 TKD

슈퍼 매니악 모드

다음의 커맨드를 PRESS START의 글자가 출력되는 타이틀 화면에서 입력하면 SINGLE의 난이도 설정에 슈퍼매니악, DOUBLE의 난이도 설정에는 매니악이 추가된다. →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑를 순서대로 입력

프리 모드

좋아하는 곡을 마음대로 골라서 플레이할 수 있는 모드로서 비트매니아 시리즈에서는 기본적으로 제공되었던 모드이다. 아래의 커맨드를 순서대로 입력하도록 하자.

↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →의 순서로 입력

2개의 숨겨진 커맨드

전곡을 클리어 해야지만 나오는 숨겨진 난이도를 커맨드의 입력만으로 간단하게 선택할 수 있다. 2개나 되는 최악의 난이도를 구경해보도록 하자.

사일런트 봄버

전 캐릭터의 사용 커맨드

아레나 모드의 사용 캐릭터를 늘리는 방법은 두가지. 먼저 정정당당한 방법으로 본편을 진행하면서 직접 데이터칩을 입수하는 것이다. 또한가지 방법은 아레나 모드에서 커맨드를 입력하는 방법이다.

캐릭터 이름	사용 조건
클로드	미션2의 아이템 박스에서 데이터 칩을 입수한다
파이어 OX	미션3의 컨테이너에서 데이터칩을 입수한다
거너	미션4의 소형포대에서 데이터칩을 입수한다
솔리드헌터	미션6의 아이템 박스에서 데이터칩을 입수한다
사무라이	미션8의 컨테이너에서 데이터칩을 입수한다
블루 미스트	미션10의 아이템 박스에서 데이터칩을 입수한다
PL-2313	미션13의 아이템 박스에서 데이터칩을 입수한다
존	미션14에서 데이터칩을 입수한다
머큐리	전 미션을 랭크B로 클리어한다
비넛	전 미션을 랭크A로 클리어한다
고양 탱크	전 미션을 랭크S로 클리어한다

아레나 모드에서 캐릭터를 고른다

아레나 모드에서 앙리의 대사가 나올 때, 정확히 2초간의 여유가 있다. 이때를 맞춰 다음의 커맨드를 재빠른 속도로 입력하도록 하자. R1과 L2, L1과 R2, 다음으로 L1, L2, R1, R2, ○△, ×의 순서로 입력한다. 만약 성공하면 여자의 음성이 들리게 된다. 반사신경이 모자란 사람은 연습을 죽어라 해 본 다음 도전하고, 그게 안된다면 그냥 정정당당하게 본 게임에서 찾도록 하자.



Dreamcast Dreamcast Dreamcast Dreamcast Dreamcast

버추어 스트라이커 2 Ver.2000.1

숨겨진 팀의 선택법 대공개

아케이드 모드의 팀 선택 화면에서, 시작하는 글자가 F인 국가에 커서를 맞춘 다음 스타트 버튼을 1번 누른 다음 그 다음부터 차례로 C 국가, S 국가, E 국가, G 국가, A 국가에서 한번씩 스타트 버튼을 눌러주면 FC 세가가 나온다. 마찬가지 방법으로 Y 국가, U 국가, K 국가, I 국가에서 한번씩 스타트 버튼을 눌러주면 MVP YUKI 팀의 선택 가능해진다.

Nintendo64 Nintendo64 Nintendo64 Nintendo64 Nintendo64

격투전승 F-CUP MANIAX

숨겨진 캐릭터 선택법

듀얼 히어로즈에 버금가는 N64 세기말 우량 소프트 격투전승의 숨겨진 캐릭터를 선택하는 조건이 모두 공개되었다. 이 게임을 즐기고 있을 게이머들을 위해 모든 조건을 표로 실어 놓는다. 선택 방법은 조건을 만족시키고 캐릭터 선택화면의 「?」로 가서 십자키를 상하로 움직여 선택할 수 있다.

이름	출현 조건
판비안	아무 캐릭터로 노멀 모드를 클리어한다.
사무라이	키제를 사용해 노멀 모드를 클리어 한 후 파스테스트 모드를 1분 이내에 클리어한다.
마스터	사에키로 노멀 모드를 클리어한 후 마스터 챌린저의 모든 랭킹을 A로 클리어한다.
체리	노멀 모드를 피엘로 클리어한 후 서바이벌 모드에서 100인 클리어를 한다.
모우	노멀 모드를 아드리아나로 클리어한 후 로데오 모드에서 1분 이상을 버틴다.

실황J리그 1999 퍼펙트 스트라이커 2

PK전에서 승률이 0.45% UP

PK전에서 상대가 볼을 차는 순간 스타트 버튼을 누른다. 성공하면 화면에 X가 나타나고 그 방향으로 3D스틱을 이동시키며 A버튼을 누른다. 잘만 되면 골키퍼가 볼에 반응해 멋지게 날아가 캐치해 낸다. 단 친구와의 대전 중 이 비기를 사용하면…. 실황 리얼 스트라이커가 되어버릴지도 모르니 주의!

비스트 워즈 메탈스 64

저주받은 비기

발매는 되었지만 국내에서는 구할 길이 막막한(별로 구하는 사람도 없지만…) 이 게임의 GB팩을 사용한 비기가 공개되었다. 우선은 컨트롤러에 64GB팩을 접속한 후 GB용 게임인 「격투 비스트 워즈」를 끼우고 게임을 시작하면 캐릭터의 체력이 2배가 되고 에네르곤 가드 게이지의 소비 속도가 반이 된다. 또한 「격투 비스트 워즈」가 없는 사람들은 다른 GB팩을 꽂고 해도 다양한 효과를 얻을 수 있다.

GB 드래곤 퀘스트1 · 2

이름을 변경

사마트리아의 왕자와 문브르크의 왕녀의 이름을 변경할 수 있는 비기를 소개한다. 모험의 서 1~3 중에서 이름을 바꾸고 싶은 쪽에 커서를 놓고 · +스타트 버튼을 누르면서A를 누르면 사마트리아의 왕자 이름 입력 화면이 된다. →+스타트 버튼을 누르면서 A를 누르면 문부르그의 왕녀의 이름 입력화면이 된다. 여기서 맘에 드는 이름으로 변경할 수 있다.

떴다! 청기백기 게임

파격적인 상품과 재미가 있다



뻔디기가 요즘 푹 빠진 게임?!?

안녕하세요 비디오게임의 뻔디기입니다.
전 요즘 이 게임에 푹 빠져 있습니다. 어떤 게임이냐구요?
리니지, 바람의 나라, 퀴즈퀴즈, 울티마???
절대 아닙니다. 바로 청기 백기 게임입니다.

듣기만 하던 게임정보는 이제 지나갔습니다.
이제는 직접 참여하는 재미가 있어야겠죠.
지금 바로 700-9077을 누르시기 바랍니다.
파워게임 정보에서 자신있게 소개하는
청기백기 게임, 경품을 소개합니다.



청기백기 게임이란?

단순하지만,
엽기적인 재미가 있습니다.
안내 목소리에 따라 청기와 백기를 적절하게 드는 단순하면서도 순발력을 요하는 게임입니다.

청기백기 게임 메뉴얼

안내 멘트에 따라 각 설정된 버튼을 누르시면 됩니다.

『청기 올려』는 1번, 『청기 내려』는 4번,
『백기 올려』는 3번, 『백기 내려』는 6번입니다.
『청기 올리지마』, 『백기 올리지마』 등등은
버튼을 안 누르면 되겠죠.

총 20개의 문제가 주어집니다.
한 문제당 점수는 1점이며 각 점수는 누적되죠.
누적된 점수를 기준으로 여러 가지 다양한 상품도 드립니다.



청기백기 게임을 즐기는 방법?

파워 게임 정보는 메뉴는 총 3가지...!
게임에 관한 모든 것을 알아보는 파워게임 사서함은 1번,
푸는 재미 받는 즐거움이 가득한 게임 퀴즈는 사서함 2번,
새롭게 추가된 파워청기백기 게임은 3번입니다. 3번을 누르시고 게임에 도전을 하시면 됩니다.

·추·제우미디어

02)700-9077!!

이것을 네게 주마!



청기백기 게임은 누적 점수로 추첨을 하기 때문에 응모 횟수가 많을 수록 유리합니다.
갖고 싶은 게임기, 필요는 하지만 사기에는 왠지 아까운 주변기기와 최신 정품 게임 …
이 모두를 여러분에게 드리는 700-9077 청기백기 게임이 있습니다!

당첨자 발표

마감: 매달 29일

당첨자 발표: 매달 30일 700 - 9077 3번 파워청기백기 게임의 2번 당첨자 확인 코너를 이용하시면 됩니다.

ART GALLERY

여기는 잘 그린 그림을 소개해주는 코너가 아닌, 독자분들의 센스를 발휘하는 곳입니다. 무엇이든 좋습니다. 자신이 그리고 싶은 것을 그려 보내주시면 됩니다. 패러디도 좋고 창작도 좋고 엽기, 그리고 18禁……도 좋습니다. 도구는 톤도 좋고, 마커도 좋고, 색연필, 크레파스… 뭐든지 상관없습니다. 그림이 반드시 아트일 필요는 없습니다. 게다가 이번달 부터는 대상을 한 분 뽑아 애니메이션 관련 서적을 한 권씩 드릴 예정입니다. 비록 상품은 대단한 것이 아니지만 자신의 그림이 잡지에 소개된다는 차원에서 보면 그렇게 나쁘다고는 생각되지 않습니다. 대신 동호회나 모임, 아니면 자신들이 하고 싶은 말을 그림과 보내주시면 함께 소개해 드립니다. 여러분은 그림 한 장으로 광고를 하는 것입니다. 정말 대단하지 않습니까!?

우수작



◀ 이사구

지난달 새턴人에 그림을 투고해 많은 독자에게 정신 데미지를 입혔던 이사구씨의 그림이 아트 갤러리에 도착하였습니다. 정말 오래간만에 보는 버파3 그림. 게다가 여성 3인방. 뭐 그림체도 좋고, 색도 좋고 다좋습니다. 하·지·만 아오이의 머리는 저렇지 않습니다. 아오이의 신성한 바가지 머리를 무시하고 그리시다니 전 정말 마음이 아픕니다. 이사구 독자…. 아무리 아오이가 좋다고 해도 현실을 직시하셔야 합니다. 아오이는 아줌마의 바가지 머리라는 것을 잊지 마십시오.



◀ 김군

깔끔한 그림입니다. 세계 정복이라는 단어로 그 캐릭터의 모습만이 아닌 성격까지 파악하고 있다는 것을 알 수 있습니다. 하지만 소박하군요. 진정한 남자라면 세계정복 따위의 소박한 꿈에 얽매여서는 천하를 다스릴 수 없습니다. 참고로 저희 파워 편집부원들은 세계정복 따위의 시시한 꿈이 아닌 자신들만의 왕성한 꿈을 가지고 있습니다. 아니 이 경우엔 꿈이라기 보다 목적에 가깝겠군요.

가지: 어른이 되거라.
신사임당: 큰집을 사야돼.
유키: 장군이 될래요.
떠돌이: 버파로 세계정복(언젠가는…).
원고 마스터K: 시드 같은 니힐한 중년이 되고 싶다.
사미: 사쿠라 등신대 피규어를 사고 싶어요.
나치스: 「To Heart」를 사고 싶어요.
防慶: 그러니까 오타쿠들은 안돼. 난 평범하게 참마등 무한 콤보에 도전하겠어!



▶ 吉岡裕三

원작 타케우치 나오코, 나카요시 연재. 진정한 변신 소녀물…. 꿈과 사랑과 희망이 넘치는 학부도 권장 애니메이션 1위 「세일러 문」. 자라나는 어린이들에게 이제 지구는 독수리 5형제가 아닌 세일러문이 지킨다는 사실을 일깨워 준 훌륭한 작품. 정말 놀랍군요. 일본의 요시오카씨의 두 번 째 그림. 기억하고 있는 사람도 많을 거라 생각되는, 본지 8월호에 세일러 새턴을 그려 보내주신 그 분의 두 번째 작품입니다. 정말 엄청난 발전을 이루셨군요. 세일러 새턴을 좋아하시는 요시오카씨에게 한마디하자면…. 저는 미즈노 아미가 더 좋습니다(세일러 머큐리). 근데 이 아줌마, 유유백서의 작가인 토시시 요시히로와 작년 1월 결혼해 잘살고 있다고 하더군요.



◀ 이태권

초필살 동심깨기 피카츄. 당신의 센스에 탐복했습니다. 그리고 꿈이 만화가라고 하셨는데…. 앞으로 「이나중 탁구부」나 「멋지다 마사루」같은 초우량 건전 만화를 많이 그리시기 바랍니다. 발전 가능성이 보이는군요. 다음번에 그림을 그리실 때에는 좀더 색감을 잘 잡아보시기 바랍니다. 특히 중요한 부분을 말씀드리자면 명암처리 부분을 집중적으로 연습해보세요. 그림이 확실히 눈에 띄게 바뀔겁니다. 그러고 보니 초형귀를 그리셔도 잘 어울릴 것 같군요.



▲ 天誅 -임백천- 리키마사루 그와 그놈의 사정

파워의 인기 필자 원고 마스터K의 투고 그림. 센스가 물씬 넘쳐나는 그의 그림을 보면서 본인은 아무런 말도 할 수 없었습니다. 단지 보기만 해도 알 수 있었습니다. 특히 마지막 컷이 압권이군요. 마사루, 천주 -인백선-, 그와 그녀의 사정을 절묘하게 패러디하여 담당자를 아연 질색하게 만든 원고 마스터K에게는 감사의 선물로 이번 달 아트 갤러리의 5번째로 그림이 실릴 수 있는 행운과 게임파워에 놀러오시면 사미와 악수를 할 수 있는 자격을 드리겠습니다.

난입 원고K : 제가 이런 것 그리지 않아도 될 정도로 그림을 많이 보내주시길.



◀장君

선 굵기의 완벽한 조화, 채색의 깔끔함이 그림의 멋을 더해줍니다. 우선 마커로 그린 그림이라고해도 믿지 않을 만큼 깨끗한 그림체입니다. 처음 느낌은 오호~ 오랜만에 포스터 칼라 노가다인가? 라고 생각했지만 기름지 뒤로 보이는 마커의 번짐을 보고나서야 음. 마커로 그린 작품이로군 이라고 생각되더군요. 캐릭터도 제가 상당히 좋아하는 시즈마루와 나코루루. 물론 저는 나코루루를 더 좋아합니다. 펜선은 보아하니 펜촉을 사용해서 그리신 것 같군요(어라? 아니라구요?). 오랜만에 보는 깔끔한 그림. 참 멋진 작품입니다. 그리고 죄송하지만 이름은 제 마음대로 장君이라 붙였습니다.



◀ 조두진

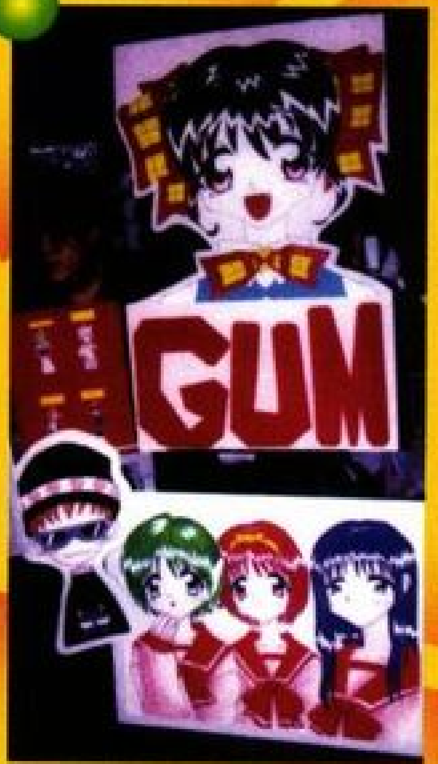
일단 그림이 앞, 뒤로 두장이 왔지만 이 그림에 제목이 쓰여져 있어 이 그림으로 실어드립니다. 제목! 너! 덤벼~ . 하지만 코피를 흘려가며 그런 멋진 말을 해도 아무런 설득력이 없다는 것을 모르시는군요. 그리고 DDR 얘기가 나와서 하는 말인데…. 과도한 무릎찍기는 정신건강에 매우 해롭습니다. 특히 무릎으로 멋지게 찍고 순간 경직되어 3초간 못 일어나는 사람들을 보면…. 양민학살도 좋지만 때로는 몸을 사리는 것도 좋을 것 같습니다. 제 DDR 실력이요? 후후…. 웃! 쿨럭! 쿨럭! 대답 회피….



◀ 팬시길드

저의 모임을 소개합니다. 이름은 팬시 길드이고 인원은 김동오, 전형택, 이재영, 손재영, 현재 회지는 없으며 팬시만 전문으로 하고 있습니다. 2월달에는 팀을 워리지와 네오스크린 두팀으로 나누어 회지와 팬시를 전문으로 할 생각입니다.

파워에 자주 그림을 보내주던 김동오님이 소속된 모임이군요. 2월달에 팀을 '워리지'와 '네오스크린'으로 나누신다고요? 앞으로는 회지도 만드신다니…. 혹시 완성되면 샘플버전이라도 보내주시면 소개해드리겠습니다. 그럼 멋진 모임으로 번창하시기 바랍니다.



◀ GUM

미소녀 팬시를 전문으로 하는 모임 GUM에서 인사드립니다. 저의 모임은 조성은, 지주현 그리고 아르바이트생(?)인 황신영 3인으로 현재는 팬시만 판매하고 있지만 앞으로는 미소녀 게임 전문 동인지도 만들 생각입니다. 혹시 들어오실 생각이 있으신 분은 019-279-4378로 연락주세요. 당장 인원을 모집할 생각은 없지만 저의 모임에 어울리는 분이라면 환영합니다.

여자 2분과 아르바이트생 한 분으로 이루어진 GUM, 상당히 깔끔한 그림체와 모두 게임을 좋아하시는 것 같군요(특히 미소녀 게임). 미소녀 게임은 저도 상당히 좋아하는데…. 그럼 계속 모임이 번성하여 나중에는 거대 동아리가 되시기 바랍니다. 참…. 미소녀 게임 전문 동인지를 만들 계획이라셨는데…. 기대되는군요. 완성되면 꼭 연락주시기 바랍니다. 저도 보고 싶어요.



◀ 몽항

몽항. 도대체 그의 정체는 무엇일까요? 모임을 소개하는 것도 아니고 사연을 보내는 것도 아닙니다. 그렇다고 상품을 타기 위해 그림을 보내는 것도 아닙니다. 그냥 그리다만 미완성 그림을 훌쩍 던지고 가버린 그의 뒷모습을 보며 몽항 독자가 무엇을 말하고 싶어하는지 조금은 알 것 같은 기분도 듭니다.



◀ 화순소녀 은미

마원래는 소환수를 회복시켜라로 온 사연이지만 소환수의 특별한 부탁으로 이렇게 아트갤러리에 싣게 되었습니다. 표정 연기가 압권인 화순 소녀 은미 독자. 「To Heart」는 좋아하는 사람에게만 최고의 게임입니다. 속으셨군요. 하지만 좌절하지 마십시오. 그렇게 서너시간 누르다 보면 파란 머리의 빗자루 소녀도 나오고 열혈 소녀도 나오고 사이킥 소녀도 등장한답니다. 그리고 좀더 누르다 보면 엔딩과 함께 엔딩곡이라는 것도 나오지요. 어때요? 「To Heart」. 정말 멋진 게임이라고 생각되지 않으십니까? 근처에 굴러다니는 공략집을 참조해 좀더 애정을 가지고 플레이하신다면 재미있어질지도 모릅니다. 예? 13살의 소녀라고요? 훗! 미소녀 게임의 심오한 세계에 연령과 성별 따위는 별로 중요하지 않습니다.

마치기전에……

이번 달부터는 아트갤러리에 성의 있게 그린 그림 한 점을 뽑아 애니메이션 관련 책자를 한 권씩 선물로 증정하기로 하였습니다. 서울에 사시는 분들은 회사로 직접 오셔서 받아 가시고 지방분들은 저희가 우송해 드립니다.

이런 것을 드립니다 ▶



소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 5

그 동안 라인업을 통해서나 볼 수 있었던 게임들이 그 화려한 모습을 내보이고 있습니다. PS로는 「바이오 하자드」 시리즈의 외전격 게임인 「건 서바이벌」과 「전차로 GO-나고야 철도편-」. DC 소프트는 「크레이지 택시」와 「하나구미 대전 컬럼스 2」, 「하나구미 대전 컬럼스 2」 등…. 그리고 N64에는 「바이오 하자드 2」가 발매되니 이번 달에도 풍성한 한 달이 될 것 같네요. 그런데 지난 달에 나온 게임은 전부 클리어 하셨나요?

PS



▲ 전차로 GO -나고야 철도편-



▲ 바이오 하자드 건 서바이벌

DC

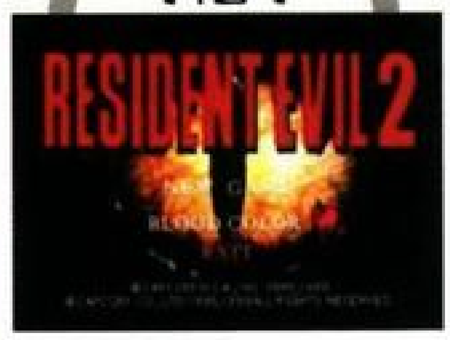


▲ 크레이지 택시



▲ 하나구미 대전 컬럼스 2

N64



▲ 바이오 하자드 2

★게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

1월 발매 예정 소프트

★: 파워 기대작 표시 ◆: 포켓 스테이션 지원 게임

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	6일	로빈 로이드의 모험	거스트	ADV	5,800엔
PS	6일	서몬 나이트	반프레스토	S·RPG	6,800엔
PS	13일	고기MAX G	아틀라스	RCG	5,800엔
PS	13일	V-랠리 챔피온십 에디션 2	스파이크	RCG	5,800엔
PS	27일	NBA파워 덩커즈 5	코나미	SPT	5,800엔
PS	◆27일	카드캡터 사쿠라- 크로우 카드 매직	아리카	ETC	4,800엔
PS	◆27일	카드캡터 사쿠라- 크로우 카드 매직(한정판)	아리카	ETC	7,980엔
PS	27일	비트 매니아APPEND 5thMIX-Time to get down_	코나미	음악게임	2,800엔
PS	27일	환상의 아르테미스	상영사	ADV	6,800엔
PS	◆★27일	전차로GO-나고야 철도편-	타이토	SLG	5,800엔
PS	1월	SD비룡의 권 에피소드 1- 오의의 서-2	컬처브레인	격투액션	2,800엔
PS	★1월	바이오 하자드 건서바이벌	캡콤	SHT	5,800엔

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
DC	6일	하나구미 대전 컬럼스 2	세가	PZL	5,800엔
DC	13일	초강전기 키카이오	캡콤	격투액션	5,800엔
DC	13일	레디 2 럼블 복싱	세가	SPT	5,800엔
DC	20일	레인보우 코튼	석세스	ACT	5,800엔
DC	20일	에어로 댄싱-공대장의 비밀 디스크	CRI	ETC	2,980엔
DC	20일	NFL 2K	세가	SPT	5,800엔
DC	★20일	전차로 GO 2 고속편 3000번대	타이토	SLG	5,800엔
DC	★27일	크레이지 택시	세가	RCG	5,800엔
DC	1월	7개의 비관 전율의 미소	코에이	ADV	6,800엔
N64	28일	버추얼 프로레스-왕자계승	아스믹 에이스 엔터테인먼트	SPT	6,980엔
N64	★28일	바이오 하자드 2	캡콤	ADV	7,800엔

2월 발매 예정 소프트

★: 파워 기대작 표시 ◆: 포켓 스테이션 지원 게임

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	★10일	베이그런트 스토리	스퀘어	ADV	6,800엔
PS	10일	팝픈 뮤직 3-어펜드 디스크	코나미	음악게임	2,800엔
PS	17일	NHL Blade of Steel 2000	코나미	SPT	5,00엔
PS	17일	아지토 3	반프레스토	SLG	미정
PS	24일	기타 프릭스 APPEND 2ndMIX(가칭)	코나미	음악게임	2,800엔
PS	24일	루나 윙-시간을 넘어선 성전-	상영사	ADV	6,800엔
PS	★24일	슈퍼로봇 대전α	반프레스토	SLG	6,980엔
PS	★24일	슈퍼로봇 대전α(한정판)	반프레스토	SLG	9,800엔
PS	24일	레디 2 럼블 복싱	SNK	SPT	4,800엔
PS	2월	건드레스	스파피시	SLG	7,800엔
PS	2월	기동전사 건담 기렌의 야망-지온의 계보-	반다이	SLG	6,800엔
PS	2월	쿨보더스 4	웹 시스템	SPT	5,800엔
PS	2월	나이트 오브 제네시스-신들의 황혼-	에스코트	RPG	5,980엔
PS	2월	007 Tomorrow Never Dies	EA · 스퀘어	ACT	5,800엔
PS	2월	NBA라이브 2000	EA · 스퀘어	SPT	5,800엔

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	★2월	포포로크로이스 이야기 2	SCEI	RPG	6,800엔
PS	2월	제트로 GO	타이토	SLG	5,800엔
PS	2월	브레이브 사가 2	타카라	SLG	7,800엔
DC	★3일	바이오 하자드 코드:베로니카	캡콤	ADV	6,800엔
DC	10일	팝픈 뮤직 3 어펜드 디스크	코나미	음악게임	2,800엔
DC	17일	댄스댄스 레볼루션 2nd MIX Dreamcast Edition(가칭)	코나미	음악게임	5,800엔
DC	17일	세가GT Homologation Special	세가	RCG	5,800엔
DC	24일	링	각천서점	ADV	6,800엔
DC	24일	에어로댄싱 F	CRI	SLG	5,800엔
DC	24일	오오가미 이치로 분투기-사쿠라대전가요쇼	세가	ETC	5,800엔
DC	2월	트레저 스트라이크	키드	ACT	5,800엔
DC	2월	CARRIER	자레코	ADV	6,800엔
N64	2월	탑 기어 랠리 2	켐코	RCG	6,980엔
N64	2월	탑 기어 하이퍼바이크	켐코	RCG	6,980엔

3월 발매 예정 소프트

★: 파워 기대작 표시 ◆: 포켓 스테이션 지원 게임

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	16일	만나고 싶어서	코나미	SLG	6,800엔
PS	★30일	이브 제로	네트비레지	ADV	6,800엔
PS	3월	도키도키 프리티리그 러브 스타	엑싱 엔터테인먼트	SLG	6,800엔
PS	3월	하색검술소정	NEC IC	SLG	6,800엔
PS	3월	인피니티	키드	ADV	6,800엔
PS	★3월	인연이라는 이름의 펜던트	NEC IC	ADV	6,800엔

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
DC	16일	퍼즐보블 4	사이버 프론트	PZL	3,800엔
DC	★23일	센티멘탈 그래피티 2	NEC IC	SLG	6,800엔
DC	3월	더 킹 오브 파이터즈 99(가칭)	SNK	격투액션	미정
N64	★3월	젤다의 전설 외전(가칭)	닌텐도	RPG	6,800엔
N64	3월	별의 커비 64	닌텐도	ACT	6,800엔

겨울발매소프트

기종	게임명	회사명	장르	가격
PS	스트리트 골퍼	선소프트	SPT	5,800엔
PS	★드래곤 퀘스트 7-에덴의 전사들-	에닉스	RPG	7,800엔
PS	버추얼 비룡의권 대시	컬처브레인	격투액션	5,800엔

기종	게임명	회사명	장르	가격
DC	성령기 라이블레이드	윙키 소프트	SLG	미정
DC	포르지남 마작DX 통신대응판	컬처브레인	TBL	미정

4월 이후 발매 소프트

★: 파워 기대작 표시 ◆: 포켓 스테이션 지원 게임

	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	봄	청의 6호Antactica	반다이 비주얼	SLG	6,800엔
PS	봄	체포하겠다(가칭)	파이오니아LDC	ADV	미정
PS	봄	스파이로 2(가칭)	SCEI	ACT	미정
PS	여름	프렌즈-청춘의 빛-	NEC IC	ADV	미정
PS	여름	해피샐비지	미디아웍스	ADV	5,800엔
PS	2000년	카무라이-신래-	남코	RPG	미정
PS	★2000년	테일즈 오브 이터니아	남코	RPG	미정
DC	봄	머큐리어스 프리티	NEC IC	SLG	미정
DC	봄	몬스터 블리드	NEC IC	SLG	미정
DC	★봄	사쿠라 대전	세가	ADV	미정

	발매일	게임명	회사명	장르	가격
DC	★여름	사쿠라 대전 2-그대여 죽지마오-	세가	ADV	미정
DC	★가을	사쿠라 대전 3-파리는 불타고 있는가!?_	세가	ADV	미정
DC	2000년	초시공요새 마크로스(가칭)	상영사	SHT	미정
DC	2000년	더 타이핑 오브 데드-키보드 마스터-	세가	ETC	미정
DC	2000년	판타지 스타 온라인	세가	RPG	미정
N64	2000년	마더 3	닌텐도	RPG	미정
N64	2000년	대도	켐코	ACT	6,800엔
N64	2000년	익사이팅 바이크 64	닌텐도	RCG	5,800엔
N64	2000년	슈퍼 마리오RPG 2(가칭)	닌텐도	RPG	6,800엔

발매 미정 소프트

★: 파워 기대작 표시 ◆: 포켓 스테이션 지원 게임

	게임명	회사명	장르	가격
PS	RPG 쯔꾸르 4	아스키	ETC	미정
PS	가이아 마스터(가칭)	캡콤	SHT	5,800엔
PS	★스트라이더 비룡 1&2	캡콤	ACT	미정
PS	브레스 오브 파이어 4	캡콤	RPG	미정
PS	록맨 대시2	캡콤	RPG	미정
PS	기차로GO!	타이토	SLG	5,800엔
PS	안젤리크 트로워	코에이	SLG	미정
DC	애니마스터	아키	RCG	미정
DC	★SNK VS CAPCOM	캡콤	격투 액션	미정
DC	건버드 2	캡콤	SHT	미정

	게임명	회사명	장르	가격
DC	★그랜디아 2	게임아츠	RPG	미정
DC	★실황 파워풀 프로야구 2000(가칭)	코나미	SPT	미정
DC	이터널 알카디아	세가	SLG	미정
DC	렌타 히어로 NO1	세가	ACT	미정
DC	하루카제 전대V포스(가칭)	빙키즈	SLG	미정
N64	★실황 파워풀 프로야구 2000(가칭)	코나미	SPT	미정
N64	레브 리미트	세타	RCG	미정
N64	★이상한 던전 시리즈 제5탄 풍래의 시렌(가칭)	춘소프트	RPG	미정
N64	★파이어 엠블렘64(가칭)	닌텐도	SLG	미정
N64	64워즈	허드슨	ACT	미정

플레이스테이션 2 발매예정 소프트

2000년 3월 발매예정 소프트

	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS2	4일	A6 A열차로 가자6	아트딩크	SLG	미정
PS2	4일	스카이 서퍼	아이디어 팩토리	ACT	미정
PS2	4일	결전	코에이	SLG	미정

	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	4일	드럼 매니아(가칭)	코나미	음악게임	미정
PS	★4일	실황 월드 사커2000(가칭)	코나미	SPT	미정
PS	4일	골프 파라다이스	티앤드이 소프트	SPT	미정
PS	4일	릿지 레이서 5	남코	RCG	미정
PS	★4일	철권 태그 토너먼트(가칭)	남코	격투액션	미정

2000년 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS2	봄	와일드 와일드 레이싱	이미지니어	RCG	미정
PS2	봄	크로스 파이어	EA · 스퀘어	RPG	미정
PS2	★봄	실황 파워풀 프로야구7(가칭)	코나미	SPT	미정

	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	봄	그랜트리스모 2000(가칭)	SCEI	RCG	미정
PS	봄	오니무사(가칭)	캡콤	ACT	미정
PS	봄	신기세기G브레이커	선라이즈 인터랙티브	SLG	미정
PS	여름	유니존(가칭)	테크모	SLG	미정
PS	여름	아머드 코어 2	프롬 소프트웨어	ACT	미정

2000년 발매 소프트

	게임명	회사명	장르	가격
PS2	성령기 라이블레이드 2	윙키 소프트	SLG	미정
PS2	쿨 보더스(가칭)	웹시스템	ACT	미정
PS2	★스타오션3	에닉스	RPG	미정
PS2	스트리트 파이터EX3(가칭)	캡콤	격투액션	미정
PS2	★바이오 하자드 시리즈(가칭)	캡콤	ADV	미정
PS2	★옥건 이야기 2(가칭)	겐키	RPG	미정

	게임명	회사명	장르	가격
PS	젤드너실트(가칭)	코에이	S · RPG	미정
PS	1ON1 Government	조던	ACT	미정
PS	전차로GO 최신작(가칭)	타이토	SLG	미정
PS	500GP(가칭)	남코	RCG	미정
PS	블러디 로어 3(가칭)	허드슨	격투액션	미정
PS	기동전사 건담(가칭)	반다이	SLG	미정
PS	봄버맨2001(가칭)	허드슨	ACT	미정
PS	★입체닌자활극 천주2(가칭)	SCEI	ACT	미정

GAME BOY 발매 소프트

2000년 1월 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
★8일	에리의 아트리에GB 잘부루크의 연금술사	이미지니어	SLG	4,500엔
★8일	마리의 아트리에GB 잘부루크의 연금술사	이미지니어	SLG	4,500엔
15일	잭의 대모험~대마왕의 역습	이미지니어	ACT	3,980엔
27일	하이퍼 올림픽 윈터2000	코나미	SPT	4,500엔
★28일	동키콩 딕시와 딩키	닌텐도	ACT	3,800엔

2000년 2월 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
25일	메타 파이트EX	선소프트	ACT	3,980엔
★2월	젤다의 전설 - 신비한 나무 열매 - 힘의 장(가칭)	닌텐도	RPG	미정

2000년 3월 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
★3월	RPG쯔꾸르GB	아스키	ECT	4,800엔
3월	도라에몽 메모리즈(가칭)	에폭사	ACT	3,980엔
3월	마크로스 7(가칭)	에폭사	SHT	3,980엔

발매 미정 소프트

게임명	회사명	장르	가격
★메탈기어 Ghost Babel(가칭)	코나미	ADV	미정
이상한 던전 시리즈 제 6탄 풍래의 시렌GB 2(가칭)	춘소프트	RPG	미정
★젤다의 전설 이상한 나무의 과실-지혜의 장-(가칭)	닌텐도	A · RPG	미정
★젤다의 전설 이상한 나무의 과실-용기의 장-(가칭)	닌텐도	A · RPG	미정

파워 아이템 박스

자고로 궁하면 통한다 했거늘! 운명이니 팔자니 신세한탄만 하며 자신의 작은 소망을 저버리는 불행한 이들이여! 그대들의 구구절절한 사연이 감동의 화살 되어 소환수의 가슴에 명중될 때 소환수는 세상을 모두 덮을 만한 자비의 선물을 토해낼터이니!! <소한수 비잔 1장 13절>

특보!!! 소환수 MP만땅차다!!!!

소환수를 회복시켜라!

고하는 글

우선 이번 달에도 저의 MP를 채워주시기 위해 여러 가지 것(?)들을 보내주신 여러분들께 감사드립니다. 어느덧 새천년이군요. 천년 전의 나쁜 일들은 훌훌 털어 버리고 새 기분으로 세상을 살아가시길 바라겠소이다. 흠흠. 지금부터 하는 말이 아주 중요하고 정말로 중요하니 주목해 주세요. 사실 이 소환수의 모자랐던 MP는 일주일의 철야와 박카스 두박스로 인해 모두 회복이 되어버렸다오(이렇게 우기는 소환수도 슬프오. 사실은 정리해고…). 흠. 그래서 이 소환수는 더 이상 회복될 필요가 없으니 다음부터는 새담당자인 룰루랄라(일단 가명)씨와 「네가 나를 건드는데 내가 너를 안치겠냐(일단 가칭)」라는 코너가 새로 생겨납니다. 물론 이 소환수가 사라지더라도 새롭게 변하는 이 코너에 계속 응모해 주시길 부탁드리겠소. 자세한 응모방법은 이 페이지 맨 아래를 잘 보시길 바라오!!!!

여러분, 좌절하시오!! 낙방이오!!!

[redacted]







[redacted]

여러분, 아주 좋아요. 근데 캐릭터는 어디로?

●파와CF ~?(주제와는…) - 안신영님

[redacted]



추카추카해요!!!



[redacted]

그냥 심심하다못해 끄적거린 것을 보내봅니다. 닌자가 거북이를 먹어서 토했습니다. 세상에서 최강의 대전액션 게임은 버파입니다. 웃사라왕과 오이왕은 사실 여자였답니다. 그래서… 아프지 않을 거예요. 좋아!!! 그럼 안녕히.

버파!! 음. 아직 버파를 생각하는 독자가 있다니 정말로 반갑소. 만화자체의 재미도 재미이거니와 아오이의 이 귀여운 모습을 보면 누구라도 뽑아주고 싶을 거요. 음. 게임과는 천지. 만지 차이. 그대에게도 포켓스테이션을 소환하겠소이다.

[redacted]

소환수님께

안녕하세요. 전 꼴이 말이 아니군요. 부시시한 머리, 상처투성이 손, 배고픈 배를 움켜지고 편지 씁니다. 한숨밖에 나오지 않는 군요. 이렇게 운이 좀을 줄이야. 연속 탈락이라, 하하 첫 번째는 무조건 달라는 유치한 글을 써서 탈락되고 두 번째는 '크로스 워드 게임 퍼즐'을 만들었으나 숲만 보고 나무를 보지않는 원시능력치 부족으로 과오를 저질러 버렸고 이번에 독한 마음을 먹고 3일간 식음을 전폐(?)하고 생각한 결과「캐릭터 조각 맞추기」를 생각해 냈습니다. 마커 용지를 사서 하드 보드지에 맞춰 잘라서 시오리, 헤이하치, 이오리, 김갑환, 사쿠라, 독고탁까지 모두 그리는데 성공(6일 걸렸음) 하드보드지에 풀칠하고 그림을 붙였는데 아! 미처 생각하지 못했다. 종이가 쭈글쭈글 울어 버려서 떡(?)이 되고 말았습니다. 그날 분하고 억울해서 잠을 좀 늦게 잤습니다. 거의 절망상태에 있었지만 칠전팔기, 포기할 수 없다는 마음을 단단히 먹고 종이가 약간 두꺼운 게임파워 11월호 특별부록인 브로마이드를 벽에서 떼서 눈물을 머금고 하드보드지에 붙인 후 잘랐습니다. 토막토막, 얼마나 힘들던지 하드보드지를 조그만 조각으로 자른다는 것이 이렇게 힘들줄은 몰랐습니다(거기다가 테트리스 모양으로) 얼마나 힘들던지 오른손의 엄지와 검지는 완전히 감각을 잃어버렸습니다(무어울었다). 괴로웠고 몇 번이나 포기하려고 했지만 12월 15일 2시 30분(새벽) 드디어 완성 시켰습니다. 뭐 여러가지 불완전한 요소들이 있지만은 그럭저럭 완성도 높은 작품의 탄생이었지요. 이 작품을 보내기가 왜 이렇게 아쉬운지 소환수님은 아실는지… 사실 철권 캐릭터 중에서 화랑을 가장 좋아하지만 브로마이드를 구할 수가 없어서 준을 대신 보냅니다. 난이도가 초극상인「테트리스 성 조각 그림 맞추기」이기 때문에 맞추기 어려우시면 포기하지마시고 기자들과 함께 게임파워 99년 11월호 특별부록 인 준 브로마이드를 보고하시면 약간 쉬워질 것입니다(하지만 근성있는 사나이라면…). 제가 생각하건데 지난달에 나왔던 5가지 탈락 이유에는 포함되지 않는 것 같습니다. 그러니 자격이 있겠지요. 훗 지난달 경쟁자들의 수준을 보니 놀랍군요! 그럴수록 난 더더욱 불타오른다. 활활~ 타닥타닥~ 피시시~ … 그런데 ????(뭔가가 있다니깐요!!!!)라니 무슨 말이죠? 아! 그렇군 후후 그대는… 하하… 성공이요. 그대는 성공이란 말이요. 호기심+궁금증 유발. 여러독자들의 「소환수를 회복시켜라-YER. 밀레니엄」의 참여를 촉진시키는 당신의 작전은 성공이요. 그런데 김상근(원고 마스터 K)은 필자의 신분으로 어떻게 소환수…에 응모해서 상품을 타갈 수 있소! 독자들을 위한 독자코너에 필자가 끼어들다니 정의의 이름으로 용서하지 않겠소!!! 팔이 아픕니다. 너무 많이 썼다. 앗! 벌써 시간이 이렇게 되다니 너무 말이 많았군요. 미안합니다. 그럼 이제 꼬박 64만년이 걸릴뻔한 아이디어와 정성과 노력의 결정판인 내 작품을 보고 판단해 주시오. 매니악&히든&서플에 걸맞는 작품인가를 말이오. 마지막으로 한 마디만 더할게요. 이번에 가져간 제 작품 정말 우여곡절 끝에 고생고생하여 만든 작품이요. 뽑히진 않더라도 제 작품을 소홀히 다루거나, 버리지 마시고, 소중히 간직해 주세요. 외로울 땐 책상위에 세워놓고 준과 마주보고 커피를 마셔도 좋고 파워 편집부에 걸어놓아도 좋습니다. 제 작품을 원하는 기자분이 계시면 소중히 간직하라고 전해 주시고 꼭 약속하세요. 소중히 지키겠다고 그럼 잘가라 준아! 흑흑흑~ 뒤돌아보지 말고 어여가~ 안녕! 흑흑 준아~~!!! 소환수님도 안녕히 계세요.

PS. 보낼까, 그냥 내가 간직할까 엄청 고민했습니다. 어렵게 결정한 만큼 세계에서 1개 밖에 없는「한정판 철권TT 캐릭터 그림 맞추기 조각 퍼즐」 소중히 간직하시고 필요없으시면 버리지 마시고 연락주세요. 다시 찾아가겠습니다.



유동철군의 퍼즐…!! 휴가 끝나고 돌아와 보니 덥따 큰, 왕 퍼즐이!! 후, 뭐지?라며 집어든 순간 바닥으로 와르르 쏟아져버려 나를 애먹게 했소. 그걸 진땀을 빼며 열심히 끼워맞추느라고 죽을뻔 했소. 나를 죽이려고? 생각대로 안될 거요. 너무나 괘씸하여 그대에게 이번 달 선물인 포켓스테이션을 소환해 주겠소. 사실, 너무나 완성도도 높고 노가다성이 짙은 작품이라 파와편집진 만장일치(어이!!! 무슨 소리지?!!!)로 당첨되었소.

당첨자 안내

당첨되신 독자 분은 1월 15일까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울 독자 분은 다소 불편하시더라도 신분증을 지참하셔서 게임파워 편집부로 오셔서 받아 가시면 감사하겠습니다. 그리고 그 외 지역 분께는 우편으로 보내 드리겠습니다.

이 코너는 여러분들의 능력계발을 권장하는 코너였습니다. 관련 에피소드를 올려도 좋고 그림도 좋고 평을 써도 좋았습니다. 특히 시대가 시대이니 만큼 엽기적인 것이라면 대환영이었죠. 소환수의 문은 넓지 않았습니다. 그러나 다음달부터는 색다른 구성으로 펼쳐집니다. 지금 공모하고 있는 것은 독자분들 자신이 게임(어떤 게임이든)을 하면서 이루어낸 것들(뭐, 예를 들어 아카라의 수페고로 띄워서 100콤보를 냈다든가, 바이오하자드 최단기간 클리어를 했다든가 하는 것들)입니다. 이것을 비디오테이프나 메모리카드 등에 넣어서 보내주시기 바랍니다. 자신이 봐도 '역시 나는 보통인간이 아니었어. 나는 천재일지도 몰라. 멋져, 이것이 미학이야!!' 라고 외칠만한 멋진 작품을 보내주시길 바랍니다. 그 중 몇 작품을 선정하여 쓸만한 선물을 보내드리겠습니다. 단, 한번 접수된 작품은 저얼대 반환해 드리지 않습니다. 유통기한 주의하고 유의사항도 주의합시다. 높은 난이도를 요구하지는 않습니다. 보았을 때 무언가 뽑아야겠다는 욕망이 느껴지기만 하면 됩니다.

- **다음 달 선물** 후하하핫!!!! …………있소.
- **마감** 매달 15일
- **보낼 곳** (121-160)서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 '게임을 예술로!!' 담당자 앞
- **문의전화** 02) 3142-6845
- **협찬** 테크노마트 8층 C-084 게임월드 02) 3424-8477

※ 게임월드에서는 지방분들을 위해 친절한 전화상담과 우편을 통한 판매를 실시하고 있습니다. 게임월드의 문은 언제든지 화~~~~~~ 알짝 열려 있으니 주저 마시고 두드리세요.

POWER 게시판



알림

「로또 네모네모」 창간



(주)제우미디어에서 인기퍼즐 『네모네모로직』을 기본으로 한 월간지 『로또 네모네모』를 창간하였습니다.
『로또 네모네모』에는 재미있는 퍼즐과 품격있는 경품들이 가득합니다.
『로또 네모네모』는 단순히 로직만을 푸는데 그치지 않고 정답을 맞춘 후 다양한 경품에 응모할 수 있는 기회를 제공하기 위해 기획된 전문지이기 때문입니다.

「CHEAT CODES FOR USER」 코너 통합

그 동안 각 기종별로 제공되던 「CHEAT CODES FOR USER(금단의 비법)」을 통합하였습니다. 그 동안은 편집상의 문제로 인해 1페이지가 맞춰지지 못하면 페이지를 구성할 수 없었기 때문에 금단의 비법을 제공하지 못한 기종도 있었으나 앞으로는 기종에 관계없이 재미있고 유쾌한 「CHEAT CODES FOR USER(금단의 비법)」을 제공하도록 노력하겠습니다.

애독자 엽서를 성의껏 작성해 주신 분

◀ 이상 5분에게는 (주)제우미디어에서 발행하는 네모네모로직 단행본을 1권씩 드리겠습니다.
서울에 계시는 당첨자께서는 직접 내사하시어 상품을 수령해 가주시고, 지방에 계신 분은 확인전화 후 우편으로 발송하여드립니다.

파워티켓 상품

1등 플레이스테이션 2 1대



2등 드림캐스트 1대



3등 닌텐도 64



4등 게임보이 컬러 1대



31등~40등 휴대용 게임기 1대



5등~10등 게임파워6개월 정기구독권



11등~20등 캐릭터 피큐어 1개



21등~30등 닌텐도 64 또는 DC용 게임 1개



41등~50등 새턴용 한글판 게임 1개



GAME POWER

발행 겸 편집인	서인석
편집주간	조신
파워취재팀장	이성필
취재	이현수, 신상민, 이우석
객원기자	정재환, 김규만
일본 특파원	구언정
어시스트	문학준, 최정환, 김신권, 홍인균, 이호성, 김성회, 방 진, 차준호, 김상근, 곽경수, 박기언, 천용건
파워미술팀장	이정아
미술	고은영, 김혜정
일러스트	한수환
제작팀장	이동택
제작	김현정
광고팀장	손대현
광고	윤경채 대리, 강태영, 정경남, 최정호
영업팀장	최종현
영업	손용락 과장, 임용규, 손병철
관리팀장	손대현
관리	임완규 대리, 박영미, 김희정, 강은하
발행	(주) 제우미디어 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
인쇄	(주) 학원 프리테크
제본	가산실업
출력	(주) 베스트 플러스
등록일자	1992. 10. 5
등록번호	라-5780
취재/미술	3142-6845
팩스	3142-6820

가격 및 정기구독 안내

가격	6,800원
1년 정기구독료	74,800원
광고, 영업, 정기구독	3142-6841
팩스	3142-0075

정기구독 및 단행본 신청시 은행 온라인 번호

■ 서울은행	22108-2677906
■ 국민은행	822-01-0154-610
■ 농협	033-01-168077
■ 외환은행	105-22-00360-9
예금주 :	(주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지 PC POWER Zine, Net POWER

■ 제우미디어 찾아오시는 길



편집후기

올해(2000년)는 일본 게임이 개방된다는데…
올해(2000년)는 플스가 직판된다는데…
올해(2000년)는 …

…………………………………………… **이성필 팀장**

새해가 왔습니다. 밝은 날들이 이어질 것이며 월급은 오르고, 내 집 마련, 결혼, 득남, 복권 당첨, 해외여행, 소원성취, 수석 합격, 무병장수, 첨치부심, 관혼상제해야겠습니다. '새천년 새천년'들 하는데 천년을 설계하기보다는 올 한해 계획만이라도 제대로 짜야 하지 않겠습니까? 100년도 못살면서 천년의 근심으로 살면 안되죠. 그럼 다시 한번 해볼까요? 밝은 날들이 이어질 것이며 월급은 오르고, 내집 마련……. 자기 최면입니다. 자기최면.

…………………………………………… **이현수 기자**

서기 2000년 12월 25일. 태양계의 지구라는 별에 아시아라는 곳이 있다. 거기에서 동쪽을 바라보면 대한민국이 있다. 그 한가운데 서울도 있다. 마포구가 있으며 합정동도 있다. 그래서 난 지금 무엇을 쓰려고 하는 거지? 아침 바람이 차갑다. 여러분 감기 조심하세요. 저처럼 담배를 두 갑씩 피고, 박카스 2개씩 먹고, 술과 여자를 멀리하면 뭐가 되지(떠돌이 : 짐승이 될지도 …)? 뭘 쓰지? 뭘 써야 하지?

…………………………………………… **신상민 기자**

밀레니엄 버그라…비슷한거 옛날에도 있었네요. 그거. 초등학교 시절, 가끔씩 쓰는 극기훈련비 납입증 같은 곳에는 어김없이 「198 년 월 일」이라고 쓰여 있었습니다. 어느 날인가 8자를 가위표로 지우고 그 자리에는 9자가 들어있더군요. 그때는 「차라리 9를 8로 고치는게 훨씬 간단할텐데」하는 생각이 들었습니다. 왠지 9 위에 귀찮은 듯 찍찍 그어놓은 가위표가 처량해서였을까요. 하지만 처량한게 싫어서 아닌걸 그렇다고 얘기할 수는 없는거 아니겠어요? 사미한테 떠돌이한테 여자친구 자랑하고 싶지는 않지만, 그들의 마음에 약간의 위안을 주기 위해, 있는 여자친구 얘기를 안할 수도 없는 일이고 해서 오늘도 저는 그들의 염장을 지릅니다. 아아~갈 곳 없는 염장은 지난 달 울프의 편집후기를 감싸고 맴돕니다. 두 달 연속으로 이런 얘기만 하고 있군요. 다음달부터는 바뀌보도록 하겠습니다 (라고 말은 하고 있지만…글쎄요…)

…………………………………………… **이우석 기자**

「두근두근 메모리얼 2」를 공략하던 防塵이 나를 불렀다. 가봤더니 아소 카스미의 이벤트 수영복 CG가 나오고 있었다. 네타 당했다. 내가 아소 카스미를 좋아하는 것을 알면서도 이런 짓을 하다니…. 기억력이 좋은 나로서는 잊혀지지가 않을 것 같다. 당분간은 두근두근 2를 하지 못할 것 같다. 防塵에게 복수할테다. 그러고 보니 창마등도 防塵에게 네타당했다. 게임도 안해보고 엔딩에 수많은 종보를 감상했다. 이것도 봉인이다. 센무를 샀다. 제길… 난 방랑치다. 센과가 안나온다. 나보고 어쩌라는 거냐? GB용 사쿠라를 샀다. 제길…난 GB가 없다. WS용 사쿠라를 샀다. 니미럴~나는 WS이 없다. 그래서 WS을 빌렸다. 포케카노를 예약해서 구입했다. 써을 나는 포켓스테이션이 없다. 니미럴 세상이다

…………………………………………… **정재환 객원기자**

연말과 겹친 마감. 이거다 저거다 말도 많았고 탈도 많았던 모임들. 몸은 남아나지 않는다. 특히 이번 마감에는 피곤이 상접하도록 잠이 부족하고 피곤이 누적되었다. 단 기쁜 일은 있었다. 숫한 공략 필자들과의 두터운 교감, 선배 기자님들의 배려, 뭐, 대충 이런 것들을 새삼스럽게 느낄 수 있었다. 원고를 마감했을 때의 그 쾌감도 아직 잊을 수 없다. 하지만 객원 생활을 하면서 뼈저리게 후회되는 점은 기대했던 작품들을 할 시간이 없다는 것. 더 사악한 것은 공략 필자들에게 자꾸만 네타를 당한다는 것(하지만 이상하게도 버스2의 실력을 늘어만 간다. 물론 버파와 함께…), 술을 따름이다. 그래도 '남자라면'이라는 말을 떠올림과 함께 숫한 전설인 OB님들을 교훈 삼아 열심히 하기로 다짐했다.

…………………………………………… **김규만 객원기자**

전국 총판점

■ 서울 지역	
강남 영동사	554-3784
강동 도서	471-2044
구로 영도사	684-7199
도봉 샘터사	983-3900
동대문 지산	2245-3686
용산 진영사	326-1866
서초 금비	534-9075
송파 강화사	416-5101
중구 수송사	2272-0803
성동 성지사	457-2891
영등포 지성사	847-8702
관악 영우사	816-1788
서대문 해전사	357-6045
종로 경북	737-3491
강서 영민도서	697-7995
동작 관악사	823-5121

■ 경기 지역	
인천 인광서적	032-883-4405
부평 중앙도서	032-527-9350
부천 하나	032-663-6467
성남 한성도서	0342-715-0066
수원 홍원도서	0331-241-6300
일산 대일	0344-977-4428
이천 남강서적	0366-637-2337
안산 문일서적	0345-402-3674
안양 진솔도서	0343-386-8127
의정부 회룡도서	0351-876-6304
평택 진성사	0333-667-8555
광명 광명사	02-897-6772

■ 부산 지역	
부산 북부사	051-895-4841
부산(남구)조선	051-756-2727
부산(북구)화목	051-327-0154
부산(서구)진흥	051-466-9386
부산 현대사	051-467-8011

■ 경북 지역	
경주 동화서적	0561-772-4108
구미 명신	0546-463-6100
김천 꽃동산	0547-434-5897
대구 영남도서	053-423-9193
대구 해문도서	053-421-8958
대구 경북서적	053-428-3200
상주 제일	0582-535-2377
안동 종로	0571-55-5959
영주 대한	0572-632-8590
점촌 동명	0581-555-3547
포항 동국	0562-277-3214

■ 경남 지역	
마산 태영사	0551-223-5139
울산 녹수서적	0522-249-4275
진주 샘터	0591-755-3991
충무 통영	0557-643-5785

■ 충북 지역	
제천 경북	0443-647-3816
청주 샘터서적	0431-260-9472
충주 문화사	0441-847-2819

■ 충남 지역	
논산 보문서점	0461-732-3156
대전 청림사	042-254-6799
천안 화성서적	0417-755-3073

■ 강원 지역	
강릉 영동서적	0391-645-3361
삼척 영동사	0397-572-4959
속초 동아	0392-632-1555
원주 남부서적	0371-731-8424
춘천 경북서점	0361-241-2015

■ 전남 지역	
광주 승일	062-225-1349
순천 일광서점	0661-752-4414
여수 대양서적	0662-662-2111
목포 현대	0631-244-2711

■ 전북, 제주 지역	
익산 문성당	0653-855-1912
전주 세림	0652-284-9884
제주 광장서점	064-732-1234
군산 은진서적	0654-471-5188

게임파워를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

—— 자르는 선
------ 접는 선

■ 게임파워를 바꾸기 위한 제안을 받습니다

자르는 선 ①

자르는 선 ②

풀칠하는 곳

봉 함 엽 서

※ 반드시 자를 대고 자르고 엽서 안쪽 접는선을 따라 접으세요

보내는 분

이름

주소

성별　　　나이　　　학교(직업)

전화(자택)　　　(직장)

□□□ - □□□

우편 요금
수취인 후납부담

발송유효기간
1999. 1. 24~2000. 1. 23

서울 마포우체국
승인 제 765 호

※ 봉함엽서 겉면에는 주소외에는 절대 아무것도 기재하지 마세요

받는 곳 GAME POWER 2000.2

서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
(주)제우미디어 월간 게임파워 편집부 앞
☎3142-6845 FAX 3142-6820

121 - 160





파워점수 제도가 사라졌습니다. 그 동안 일부 열성 독자들만이 파워점수의 선물을 독점한다는 여론이 높아 각 코너별 상품 이벤트는 그때그때 사정에 맞게 실시하며 그외는 별도로 파워티켓 6개월치(99년 12월호 ~ 2000년 5월호)를 모아 보낸 독자들만을 상대로 추첨을 통해 상품을 드리는 방식으로 변경하였습니다. 그러니 앞으로도 꾸준히 파워티켓을 모아 주시기 바랍니다.

■ 게임파워에 바란다!! (편집진에게 하고 싶은 말)

■ 나의 보유기종은 이것!

자신이 현재 가지고 있는 게임기를 표시해 주세요

PS	SS	DC	N64
GBC	NPC	WC	기타

■ 내가 선정하는 게임랭킹

기종	가장 재미있게 한 게임	가장 기대되는 게임
PS		
DC		
SS		
N64		
GBC		
WC		
NPC		
ARC		

■ PS : 플레이 스테이션, DC : 드림캐스트, SS : 세가새턴, N64 : 닌텐도64, GBC : 게임보이 컬러, WC : 원더스완, NPC : 네오지오포켓 컬러, ARC : 아케이드

■ 자신과 관계없는 기종은 적지 않아도 무관합니다

자르는 선 ③

■ 게임클리닉 (게임을 하다가 궁금한 점) 응모 코너

접는 곳①

■ 파워 앙케이트

질문1 거의 다 간다( ) 시간이 맞으면 간다 ( ) 잘 안간다 ( ) 기타 ( )

질문2

질문3

질문4

질문5

질문6

질문7

질문8

■ 이번호를 구입했다면 그 이유는? (해당요 소에 모두 ○표)

- □ 별책 부록에 내가 원하는 공략이 있어서
- □ 지난호가 만족스러웠기 때문에
- □ 읽고 싶은 기사가 있어서 (기사명 :)
- □ 늘 사던 것이라서
- □ 표지가 마음에 들어서
- □ 다른 게임지와는 달리 가지고 다니기에 편해서
- □ 특별한 이유는 없다
- □ 지난호를 구입하지 않았다면 그 이유는?
  - 마음에 드는 공략이 없어서 ( )
  - 재미있는 기사가 없을 것 같아서 ( )
  - 부록이 마음에 들지 않아서 ( )
  - 표지가 마음에 들지 않아서 ( )
  - 다른 잡지를 샀기 때문에 ( )
  - 기타 ( )

■ 내가 만들어 가는 게임파워

1. 이달에 가장 만족스러운 기사와 그 이유는?

2. 이달에 가장 흥미없었던 기사와 그 이유는?

3. 다음호에 반드시 다루길 바라는 「공략」은?

4. 다음호에 반드시 다루길 바라는 「기사」는?

5. 반드시 인터뷰했으면 하는 게임 제작사가 있다면?

6. 현재 제작중인 게임 가운데 가장 궁금한 게임은?

① 파이널 판타지9 ( )
② 철권 4 ( )
③ 버추얼 파이터 4 ( )
④ 기타 ( )

접는 곳②

■ 게임파워를 바꾸자!!

1. 현재 게임파워에 있어 가장 만족스러운 것을 한 가지만 꼽는다면?

2. 현재 게임파워에 있어 가장 불만인 점을 한 가지만 꼽는다면?

3. 코스프레에 관한 관심이 높아지고 있습니다. 게임파워에서 코스프레로 표지를 만든다면?
좋다 ( ) 싫다 ( ) 퀄리티에 따라서 ( )
기타 ( )

4. 게임파워가 새로운 방향성을 모색하고자 합니다. 어떤 방향이 좋겠습니까?
좀 더 매니악 해져야 한다 ( ) 좀 더 재미있어야 한다 ( )
좀 더 신속한 정보를 제공해야 한다 ( ) 좀 더 읽기 쉬워져야 한다 ( )
기타 ( )

5. 액션 리플레이에 관한 질문입니다. 액션 리플레이가 앞으로도 꾸준한 인기를 얻을 것이라고 생각하십니까?
그렇다 ( ) 아니다 ( ) 모르겠다 ( )
기타 ( )

6. 현재 우리 나라의 비디오 게임잡지를 구입할 때 가장 중요한 구매동기는 무엇입니까?
완벽한 공략 ( ) 신속한 정보 ( ) 재미있는 기획 기사 ( )
깔끔한 사진자료 ( ) 특별한 부록 ( ) 기타 ( )

■ 겨울방학 특집

1. 이번 겨울방학 기간 동안 게임에 관련된 특별한 계획이 있습니까?
예 ( ) 아니오 ( )

2. 오락실(게임방 포함)에서 게임을 하는 시간이 많습니까, 집에서 하는 시간이 많습니까?
예 ( ) 아니오 ( )

3. 겨울방학 동안에 발매되길 기다리는 게임이 있습니까?
예 ( ) 아니오 ( )

4. 오락실에는 혼자 가시는 편입니까 아니면 친구들과 같이 가십니까?
혼자 간다 ( ) 친구들과 모여서 간다 ( )
친구들과 오락실에서 만난다 ( )
기타 ( )

5. 일본에 갔다 올 계획을 가지고 계십니까?
예 ( ) 아니오 ( )

6. 만약 일본에 간다면 무엇을 하고 싶으십니까?.

풀칠되는 곳

GAME

파워 앙케이트

답은 애독자 엽서 앙케이트 답변 코너에 작성해 주십시오.

얼마 전 「어뮤즈 월드」와 「코믹 월드」 등 게임, 애니메이션 관련 전시회들이 국내에서 개최되었습니다. 한 번 정도 다녀오신 분들도 꽤 많으시리라 생각됩니다. 이번 호 파워 앙케이트의 주제는 바로 '게임쇼'입니다.

1. 게임, 애니메이션 전시회 등은 자주 가시는 편이십니까?

2. 국내에서 개최되는 게임, 애니메이션 전시회의 문제점이라면?

3. 꼭 가보고 싶은 국내 게임, 애니메이션 전시회가 있다면?

4. 꼭 가보고 싶은 해외 게임, 애니메이션 전시회가 있다면?

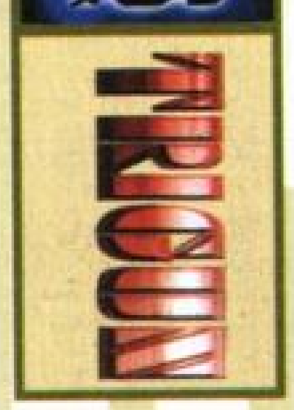
5. 전시회에 가게되는 가장 큰 이유는 무엇입니까?

6. 전시회나 게임대회가 개최된다는 정보는 어디서 얻으십니까?

7. 전시회의 입장료가 비싸다고 생각하십니까?

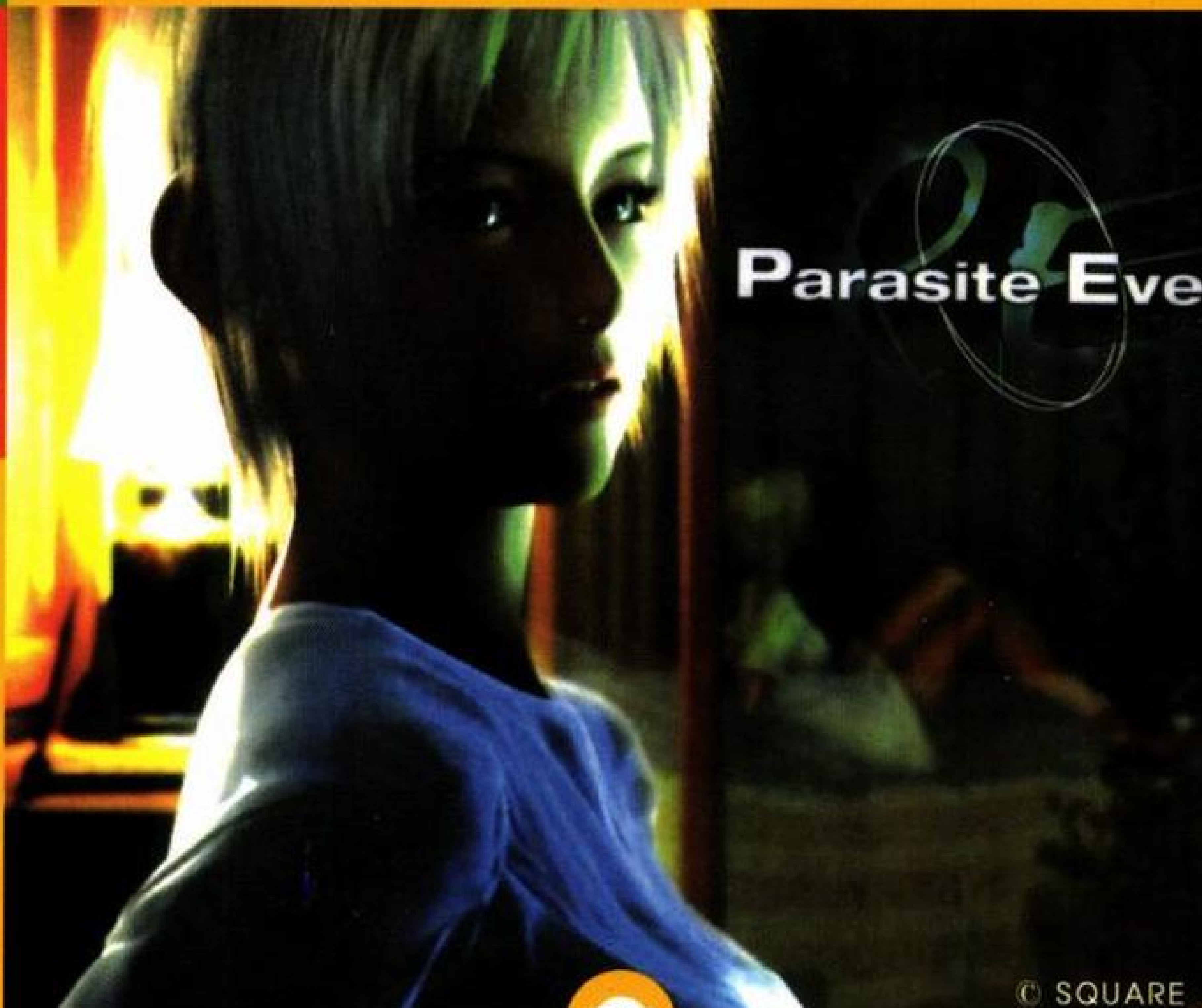
8. 자기가 가 보았던 전시회 중 가장 기억에 남는 전시회와 그 이유는?





게임파워 2000년 2월호 별책부록

GO! POWER 공략왕



- PS 그랜 트리스모 2
- PS 창마등
- PS 그로우 랜서
- PS 레전드 오브 드래군
- PS 패러사이트 이브 2
- PS 두근두근 메모리얼 2

- DC 마검 X
- DC 버추어 스트라이커 2 버전 2000.1
- DC 버추얼 온-오라토리오 탠그램

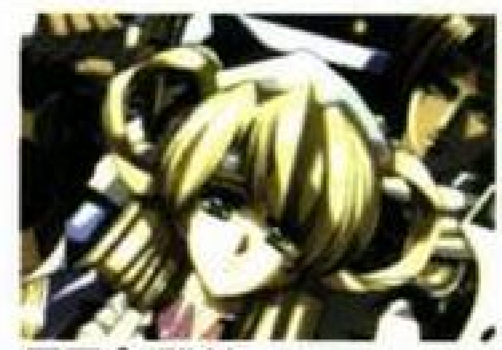
2000

2

PS


그랜 트리스모 2


창마등


그로우 랜서


레전드 오브 드래군


패러사이트 이브 2


두근두근 메모리얼 2

DC


마검 X


버추어 스트라이커 2
버전 2000. 1

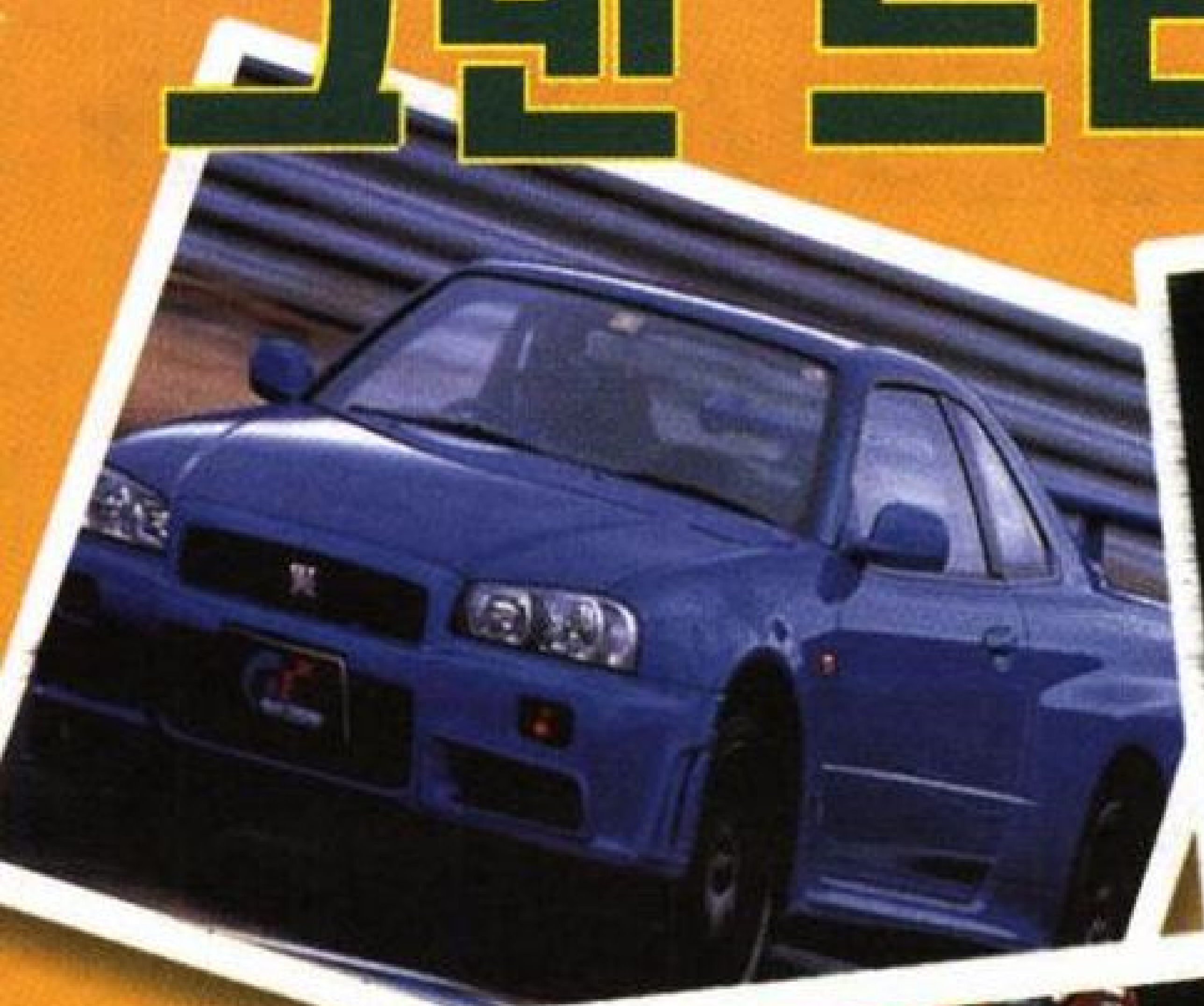

버추얼 온-오라토리오 탠그램

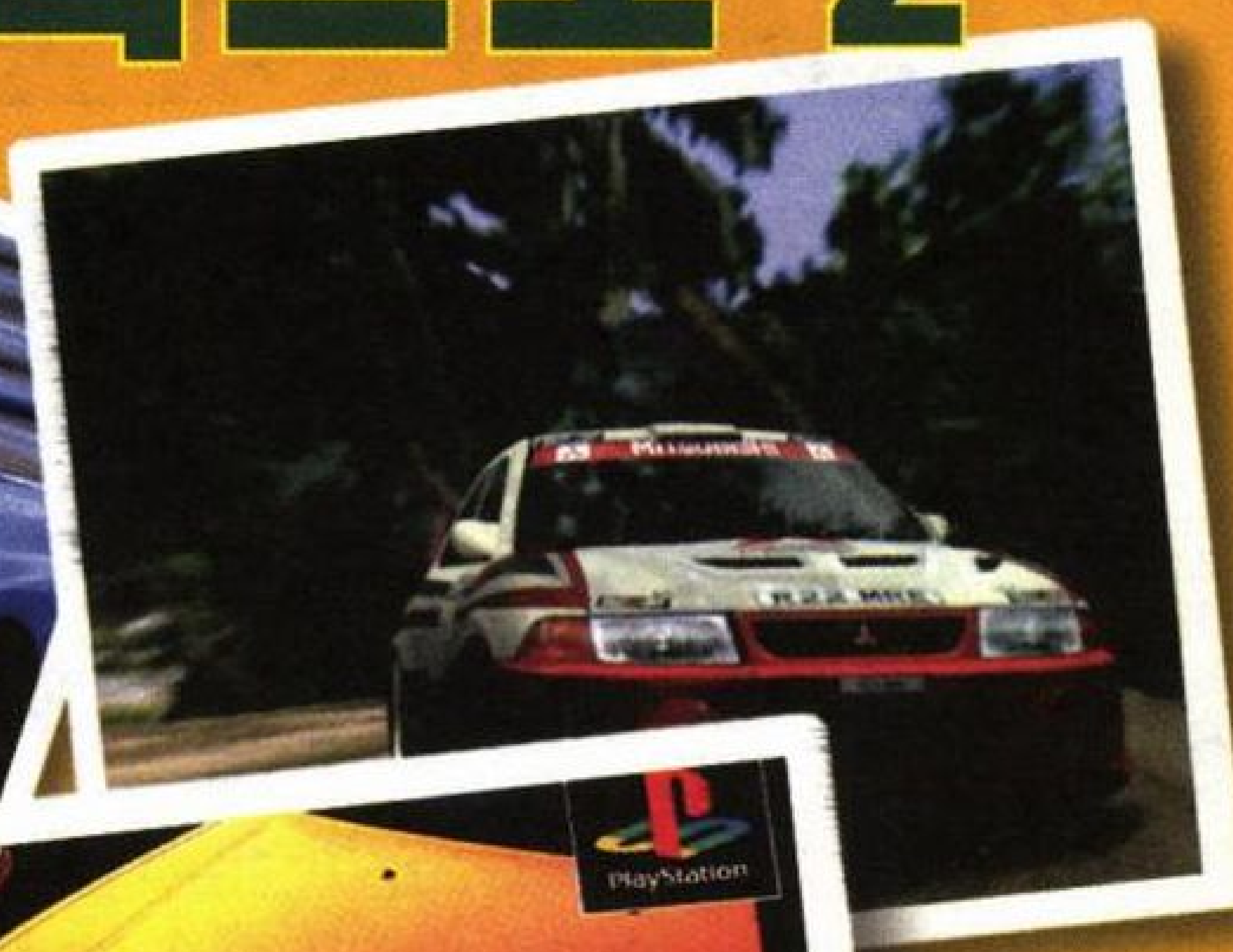
Contents

●제작사:SCE/폴리포니 ●장르:레이싱 ●발매일:12월 12일 ●발매가:6,800엔 PLAYSTATION

THE REAL DRIVING SIMULATOR

그랜 트리스모 2







그래픽	★★★★★
조작감	★★★★★
스토리	★★★
사운드	★★★★★
소장가치	★★★★★

500여종의 다양한 차종과 업그레이드를 사실적으로 표현하여 게임으로서만 아니라 시뮬레이팅의 영역에까지 달한 「그랜 트리스모」. 자신만의 차량을 선택하여 튜닝해나가는 독특한 재미를 가지고 있으며, 라이센스를 통한 레이싱 감각을 습득할 수 있다. 이번 작에서는 LSD같이 추가된 세팅과 랠리 코스인 더트 코스들을 비롯하여 많은 온로드, 오프로드 코스가 추가되었다. 「그랜 트리스모 2」를 통해 자동차 인생을 즐겨보자.

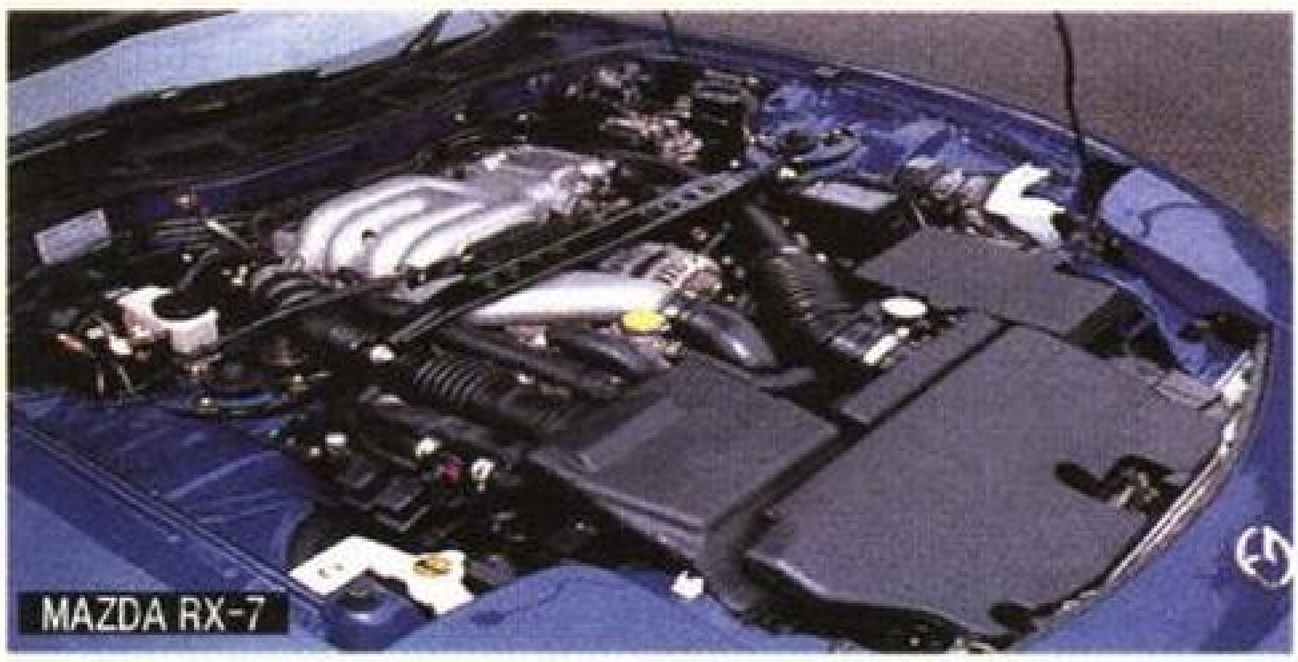
공략 ··· 원고 마스터 K, 존재감 君

조작 설명

조작	레이스 중	리플레이 중
십자키	핸들링	중심차량 변경
X버튼	엑셀	시점 변화
□버튼	브레이크	시점 변화
O버튼	핸드 브레이크	시점 변화

조작	레이스 중	리플레이 중
L1버튼	뒤로 보기	이전 lap으로
R1버튼	시점 변화	다음 lap으로
L2버튼	시프트 다운	-
R2버튼	시프트 업	-

아케이드 모드


MAZDA RX-7

메뉴

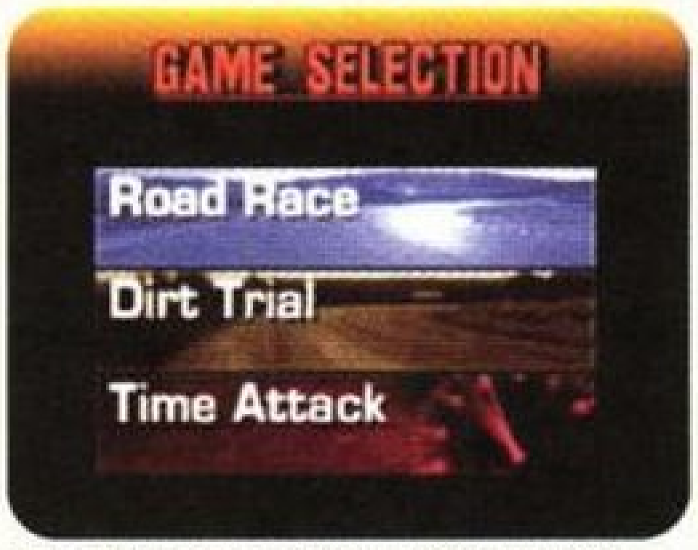


Goodies



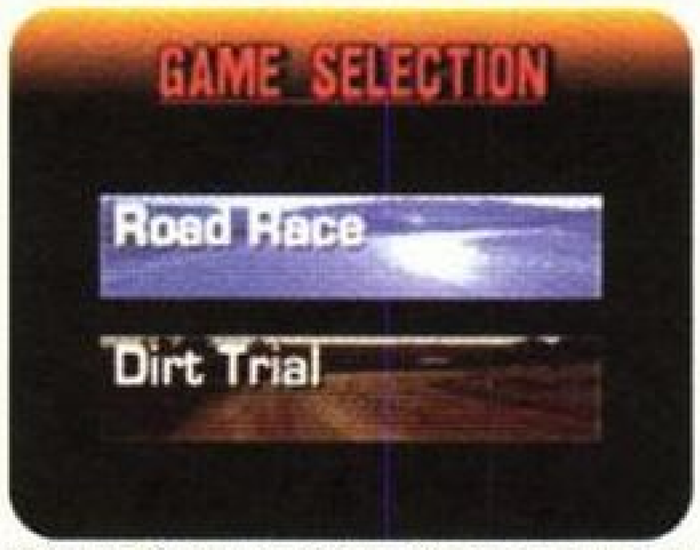
현재까지 난이도 별로 클리어한 코스와 획득한 차량을 알 수 있다.

Single player



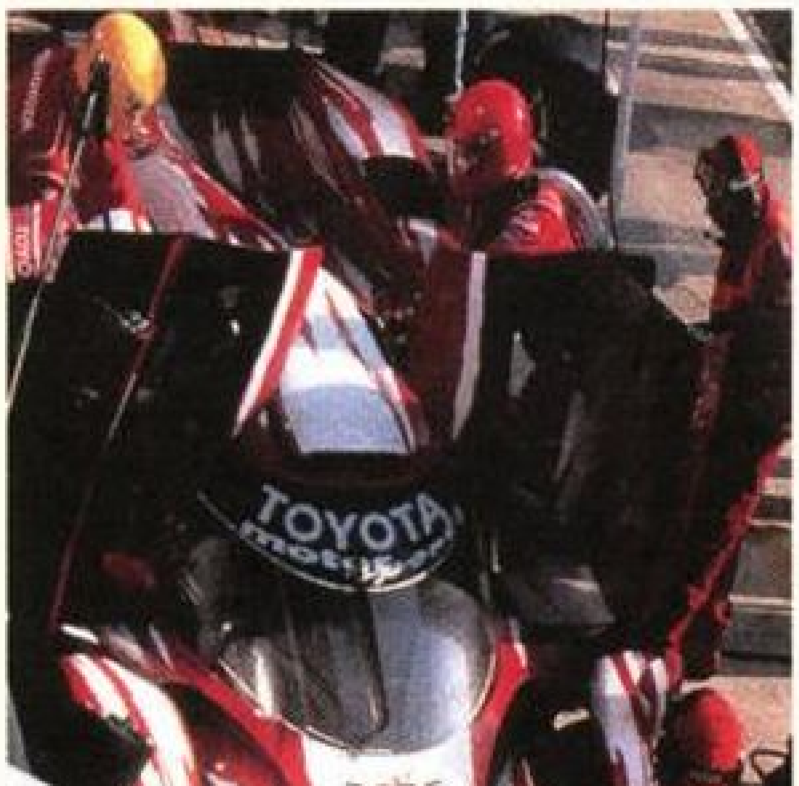
로드 레이스와 더트 레이스, 타임어택이 있다.

2 player battle



2인 대전을 벌일 수 있으며 취득한 전 코스를 모두 선택가능.

아케이드 모드의 숨겨진 요소


TOYOTA GT-ONE(TS020)

■코스의증가

처음의 아케이드 모드에서는 4개의 코스밖에 선택할 수 없다. 하지만, 라이센스를 획득함에 따라 코스가 4개 이상 점점 늘어난다. 타임어택만으로 달릴 수 있는 코스도 있다.

■차종의증가

로드 레이스를 NORMAL이상의 레벨로 클리어 하면 선택할 수 있는 차가 1대 증가한다. GOODIES의 그림으로 획득상황을 알 수 있다.



코스별 어드바이스

더트 코스

Tahiti Dirt Route 3



Tahiti Dirt Route 3코스는 처음코스인 만큼 무난한 코스이다. 스타트 라인을 넘은 후 아스팔트 도로에서 원만한 코너로 이어지는(비포장도로로 진입하는) 부분은 굳이 무리하게 드리프트할 필요없이 그냥 왼발브레이크로 충분.



▶이 정도야 왼발 브레이크만으로도

sercter 1

간판을 지나면서 우측코너가 하나 있는데 여기도 역시 특별한 어려움없이 통과가능하다. 하지만 카운터를 잘못 주었다가는 세상이 돌아가는 것을 볼 수 있을 것이다. 그 후 바로 왼쪽 헤어핀 코스를 돌게 된다. 여기서 코너각이 굉장히 크기 때문에 처음부터 카운터를 빨리 주었다간 바로 벽으로 돌진하며, 이것을 통과하면 다시 바로 좌측으로 헤어핀이 나온다.



▲조심조심 잘못하면 세상이 돕니다

secter 2

간판을 지나면 이제 점프하는 곳이 연달아 4개가 나온다. 언덕을 넘기전 약간씩 엑셀 온 오프를 반복하면서 지나야 한다. 점프를 연달아 하기 때문에 차를 컨트롤하기가 어렵다. 그러고나선 다시 secter 1의 각이 큰 헤어핀 코스가 다시 이어진다.



▲점프 뒤의 하중조정이 필요

secter 3

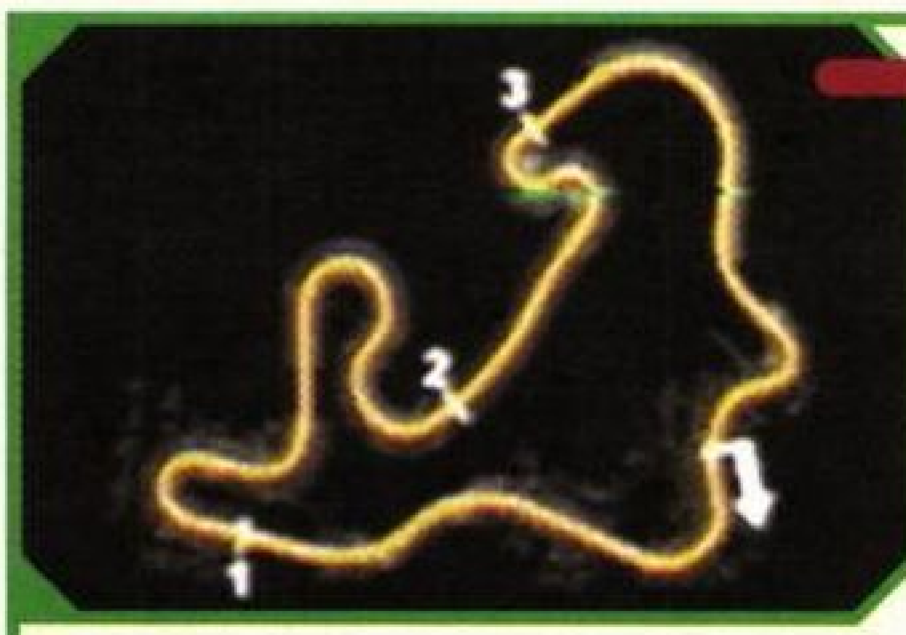
약간의 시간차를 두어서 S자 코스가 나오는데, 마지막 코너는 헤어핀 코너이다. 적절한 속도와 RPM을 유지해야만 마지막 헤어핀에서 스핀아웃을 방지할 수 있다.

그리고는 마지막 코너이자 아스팔트 도로로 진입하는 코너가 있는데, 갑자기 노면상태가 바뀌므로 코너진입 시 속도를 줄여두어야 코너링이 쉽다. 더불어 4바퀴를 최대한 동시에 온 로드로 넣어 그림을 찾는 방법을 사용해야 한다.



▲도로 재질이 바뀌므로 조심

Smokey Mountain South



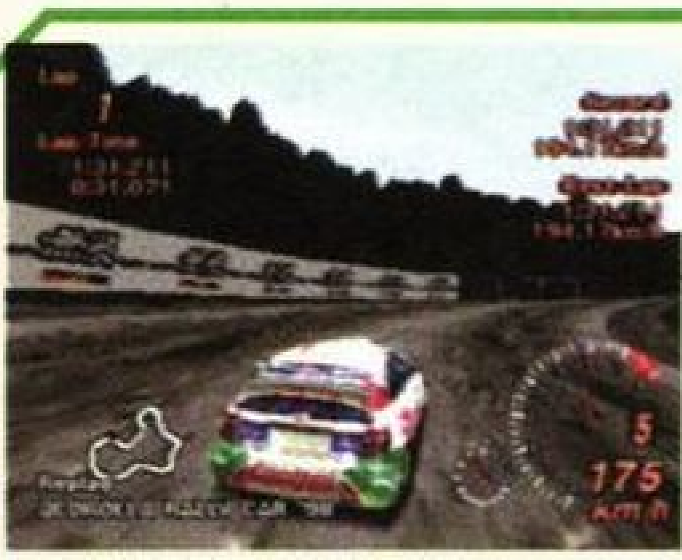
쉬운 코스중 하나이다. 하지만 코스 전반적으로 높낮이 변화가 많다. 코스 스타트 후 secter 1까지는 무난한 코스로 그냥 약간의 그립으로 통과가 가능.



▶높낮이를 조심

secter 1

바로 간판을 지나자마자 점프할 언덕이 있지만 속도 때문인지 첫 랩에서는 점프가 되지 않는다. 하지만 살짝 차가 뜨다가 바로 착지한다. Tahiti 코스보다는 점프와 점프사이가 크므로 별 어려움은 없다. 하지만 바로 헤어핀코너가 있고 통과후에는 죽음의 2연속 헤어핀이 기다리고 있다.



▲조심조심 잘못하면 세상이 돕니다

secter 2

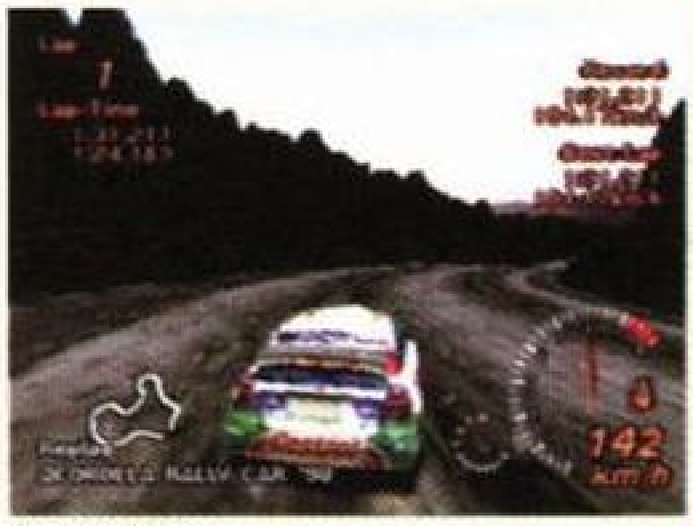
secter 1의 헤어핀을 돌고나서 간판통과 후 또다시 헤어핀이 기다리고 있다. 그런데 정작 이 2연속 헤어핀이 무서운 이유는 첫 헤어핀 뒤의 잠깐의 직선 코스 때문에 속도가 붙어버려서 다음 헤어핀이 어려워진다는 것. 그러고나면 점프와 S자 코스가 섞여있는 코너를 돌게된다. 기어는 4단 정도에서 헤어핀을 통과한 후 3단으로 잠시 시프트한 뒤 바로 다시 4단으로 회복하며 통과하자. 그후 secter 3까지 무리없이 진행이 가능하다.



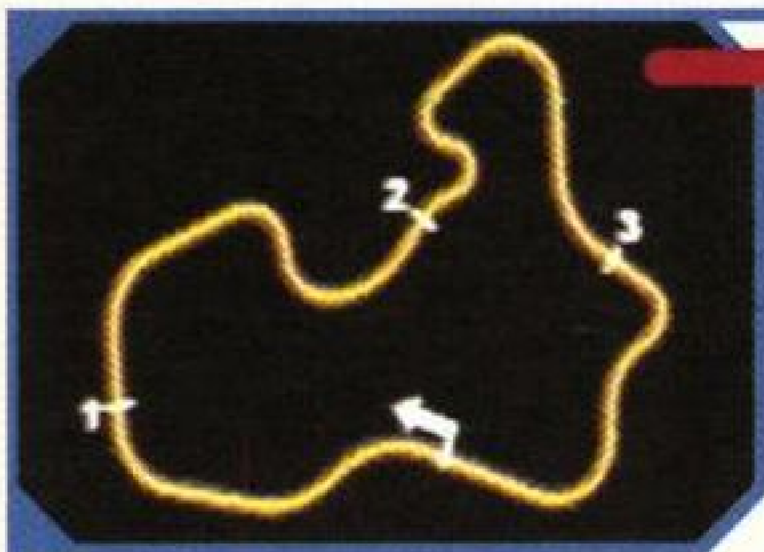
▲코너가 살짝 가려있으나 꽤 긴 헤어핀이다

secter3

시작하자마자 나오는 코너는 왼발브레이크를 살짝 쓰면서 통과하는 것이 포인트.



▲골은 눈앞에



Green Forest Roadway

전반적으로 고속코스와 헤어핀 코너가 번갈아 가면서 나오는 코스이다. 따라서 고속주행시 도로 폭이 좁고 바로 헤어핀 코너와 이어지므로 속도감속이 잘 필요한 코스이기도 하다.

secter 1

스타트 후 약간의 코너를 지나 다리를 통과한 후 계곡으로 진입하고 나면 180km이상 나오는 데 이것을 secter 2까지 이어갈 수 있어야한다.



▲직선에서 가속

secter 2

통과후 바로 헤어핀이 나오므로 감속을



▲첫 헤어핀 이후 두 번째에 대비

해둔뒤 코너에 진입해야하는데 이 코너의 각이 굉장히 크므로 주의해야 한다. 다시 터널통과 후 2연속 헤어핀 코너링인데 2코너 다 방금 전 헤어핀과 마찬가지로 코너의 각이 크다.



▲여기서 2단으로 감속



▲3단으로 올리며 빠져나간다

secter 3

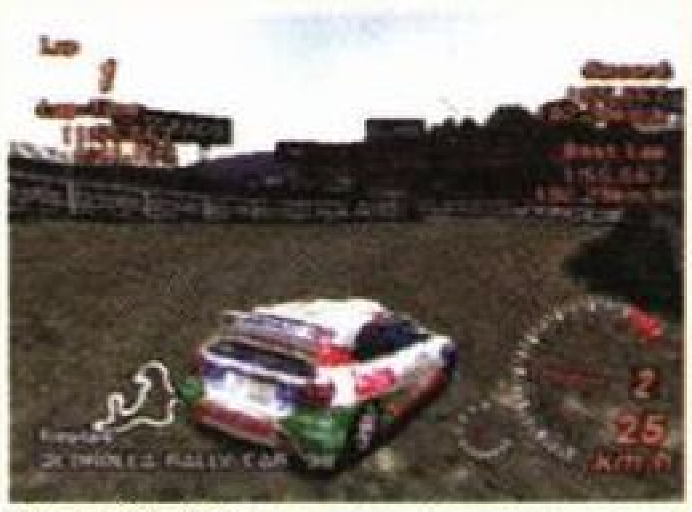
간판을 통과하면 점프가 이어진다. 마지막으로 언덕에서 차가 점프 시 브레이크를 약간 주어서 착지한 뒤 RPM을 낮추어 두는 것이 좋다. 이 점프코스를 통과 후 곧바로 급커브인 S자 코너가 나오는데 이 코너는 딱 달라붙어 있기 때문에 첫코너 출구통과 후 바로 반대쪽으로 핸들을 돌려 다시 코너를 빠져 나가야한다. 터널을 지나면서 secter 3 통과.



▲터널 진입

secter 4

터널통과 후 처음처럼 좁은 계곡사이를 고속으로 통과해야하는데 약간의 커브가 있으므로 주의가 필요. 그리고 다시 원만한 S커브를 돌고 나면 골인.



▲마지막 S자 코스

Smokey Mountain North



Secter 1

Smokey Mountain North는 점프가 많고 직선에서도 좌우로 흔들리게 하는 코스가 많다. 스타트 라인을 넘은 뒤에는 코스 좌측으로 달린다. 오른쪽 코너에서는 점프 포인트에 좌우측 전륜이 동시에 진입하는 것에 주의하면서, 코스의 중앙으로 넘는 것이 좋을 것이다.



▲바르게 진입하여 점프

고속으로 달리는 왼쪽코너도 점프에 주의하면서 달리며, 이 코너가 끝나는 부분의 (Secter 1 체크포인트 직전) 연속점프에 대비해야 한다. 이 코스의 중요 공략포인트중 하나이다. Seter 1 체크포인트에서 2번까지의 특징은 점프가 많다는 것. 점프와 착지를 잘못하면 RPM에서 손실이 생기기 때문에 속도유지가 어렵다. 첫번째 점프가 좌측으로 진입해버릴 가능성이 높기 때문. 직후에 두번째 점프라인을 위해 차체를 바로 잡는 것이 중요하다. 2개의 점프를 넘은 뒤에 바로 감속에 들어가면 차체가 흔들리기 쉬우므로 곧바로 브레이크를 밟기보다는 엑셀 온 오프를 반복하여 자세를 바로잡은 뒤 감속하는 것이 좋다. 감속하는 것이 여의치 않으면 처음부터 점프 직전에 진입속도를 낮추는 방법도 있다.

Secter 2

헤어핀은 바깥쪽에서 이상적인 라인으로 들어가면 3단으로 도는 것이 가능하다. 점프 후의 브레이크 때문에 코너의 안쪽으로 진입했거나, 약간 오버 스피드로 코너에 진입한 경우에는 2단으로 드리프트 앵글을 크게 취하고 속도를 조정하는 차선책을 권한다.

다음은 4단으로 진입하는 고속 S자 코너. 최초의 오른쪽 코너는 각도가 작기 때문에 이어지는 왼쪽코너에 대비하여 안쪽을 유지하며 돌아야 한다. 코스 좌측의 간판이 왼쪽코너를 알려준다. 3단에서 4단 사이의 속도로 클리어.



▲드리프트 도중 코너의 탈출 방향에 주의



▲첫 코너탈출은 간판을 향해



▲각도가 작아 드리프트는 필요 없으니, 그립 라인으로 달리자

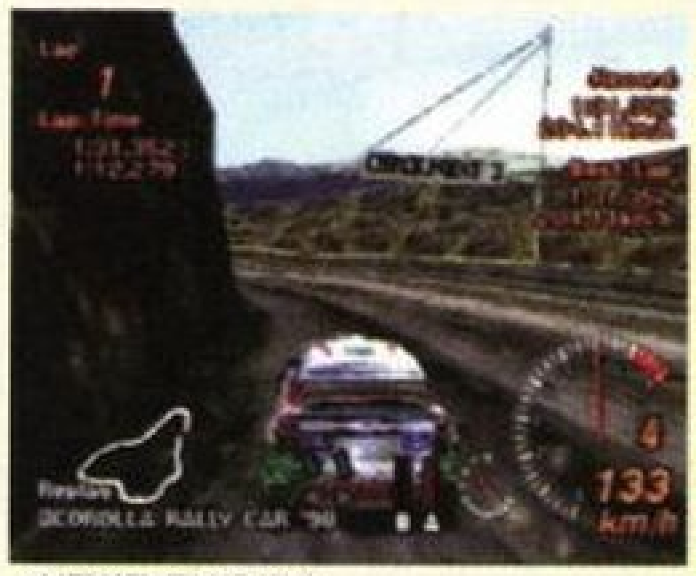
Secter 3



▲고저차에 주의해야 하는 것은 VF3만이 아니다

SECTER 2 체크포인트를 지나면 오르막 후의 긴 왼쪽코너가 있다. 고저차가 있어서, 비탈을 넘어설 때는 전체적으로 그립을 잃기 쉽다. 속도가 있다면 점프하며 빠져나가기도 한다. 기어는 4에서 5사이.

처음의 왼쪽코너는 그후의 오른쪽코너를 위해서 탈출포인트를 안쪽으로 잡도록 해야한다. 오른쪽코너 뒤쪽에는 내려가며 점프하는 포인트가 있어 그후의 S자 구간에 대비해 감속이 필요하기 때문에 라인을 잡기가 어렵다. 다음 왼쪽코너에 대비해 억지로 코스 오른쪽라인으로 이동하는 것보다, 안전한 브레이킹에 집중하는 것이 좋다. 코스우측은 벼랑이고 고속 S자 코너가 나온다. 고저차가 있는 데다 앞이 잘 보이지 않는 블라인드코너가 계속되기 때문에, 라인을 잘못 취하기 쉽다. 주위의 간판과 배경을 특징삼아 코스를 기억하면 좋다.



▲블라인드 코너에 주의

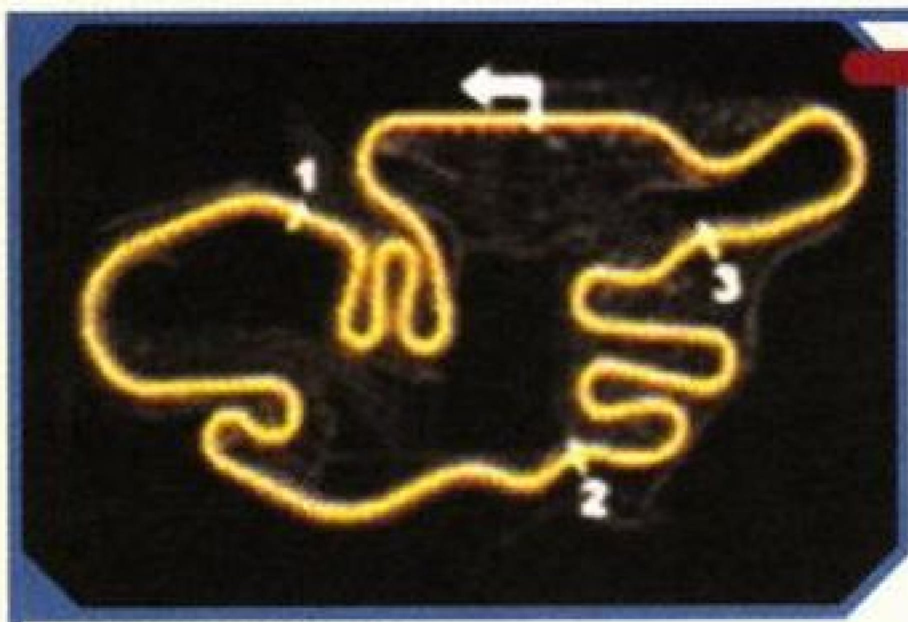
Secter 4

섹터 4에 들어서며 나오는 마지막 코너. 이 코너의 특징은 안쪽에 큰 바위가 붙어 있다는 것이다. 이 바위를 아웃·인·아웃을 사용하여 넘는 것도 좋지만, 코너진입 전에 코스중앙에서 조금 좌측의 라인으로 진입하여 처음부터 바위를 큰 괴도로 사용하는 편이 시간을 절약할 수 있다.



▲최종 코너의 변수는 뱅크

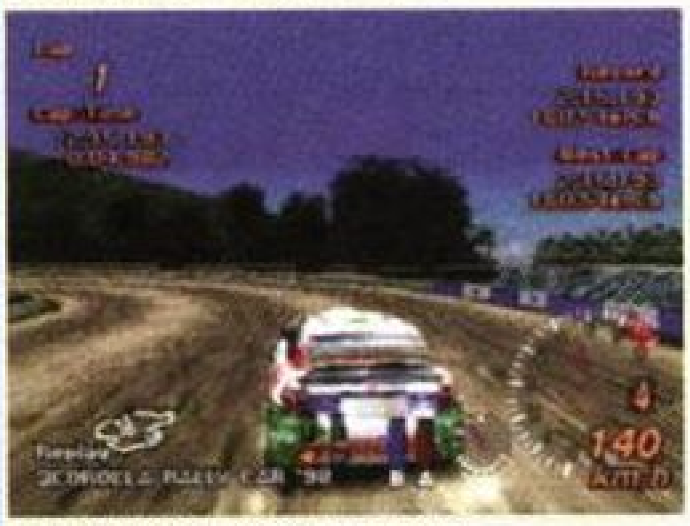
Tihati Maze



해변가를 끼고 도는 코스. 연속 헤어핀커브 많은 코스이다. 확실한 드리프트 주행만이 이번 코스의 클리어 지름길.

secter 1

스타트 후 원만한 커브를 하나 돌고나면 바로 2연속 헤어핀 2개가 이어지는데, 도로 폭이 넓으므로 카운터 스티어링만 잘 주면 통과하는데는 어려움은 없다.



▲도로가 넓으니 마음놓고 드리프트

secter 2

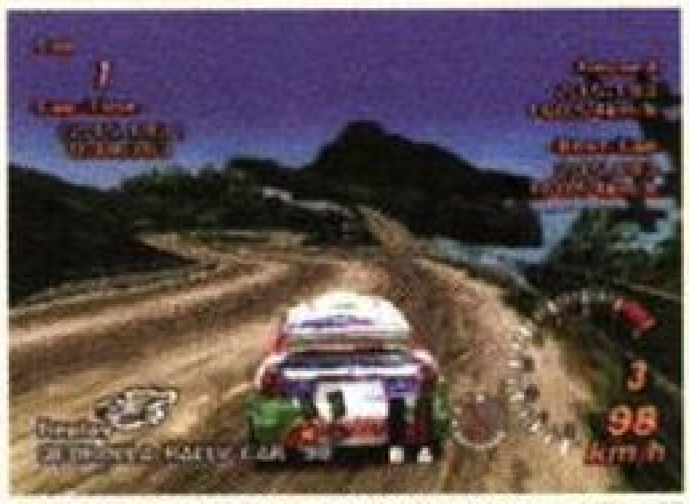
이곳을 통과할 지점이면 170km이상 가속이 되어있는데, 이것은 첫 코너를 통과하기 전에 150km이하로 줄이고나서 150km로 코너를 빠져나와야 한다. 그러고 나서는 또다시 2연속S자 헤어핀 코스. 그 뒤는 180km이상의 고속주행이다.



▲도로가 넓으니 마음놓고 드리프트

secter 3

역시 180km를 시기하는지 바로 또다시 2연속 S자 헤어핀이 나온다. 하지만 이번 헤어핀 각도는 P턴에 가까울 정도로 급격하니 주의가 필요. 그러면 바로 secter3 통과.



▲보이는가? 저 앞의 무지막지한 커브가. 이때는 대감속뿐

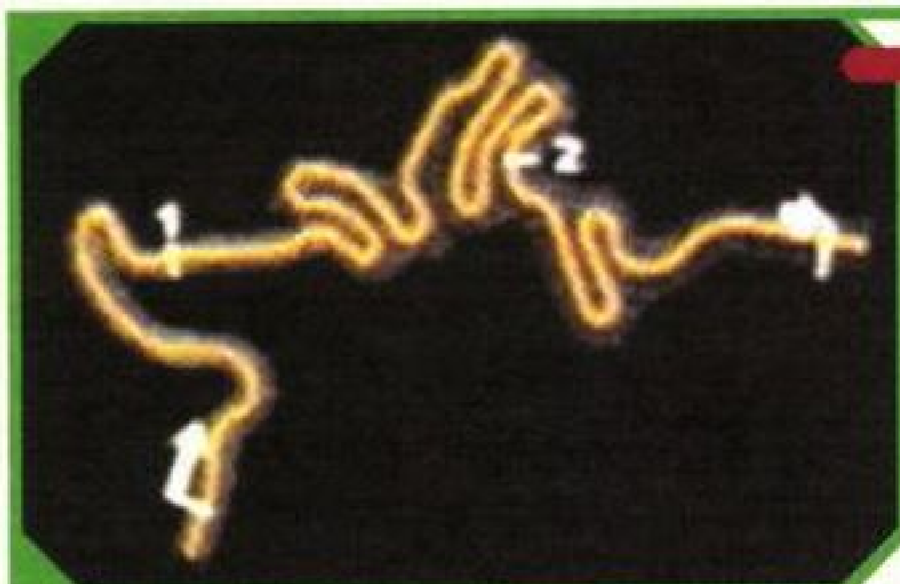
secter 4

통과후 굉장히 긴 커브를 하나를 통과하면 바로 골인.



▲너무 길군

Pikes Park Hill Climb

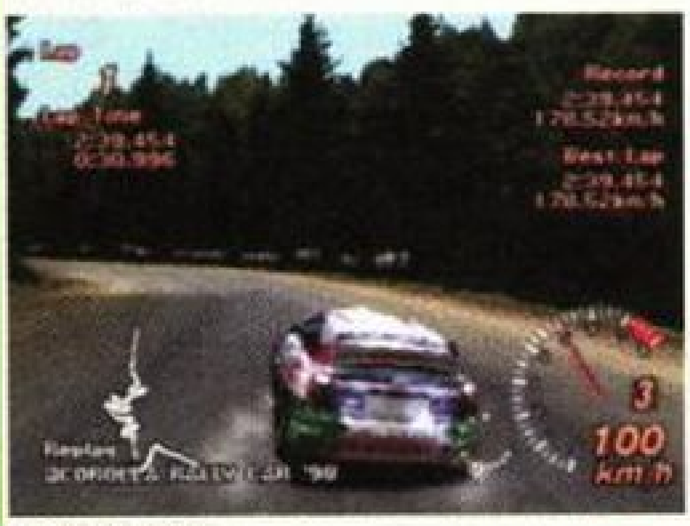


◀보이는가 저 끔찍한 커브가

이 코스를 처음 본 순간 기쁨과 슬픔이 교차된다. 기쁨은 이 코스를 리버스로 달리면 이니셜D의 아키나 고갯길이 생각난다는 것이고, 슬픔은 죽음의 헤어핀이 12개가 거의 끝까지 이어져있다는 것이다. 이 코스를 도전하기 전에 연속 헤어핀 커브를 마스터하고 난 뒤 도전해야한다.

secter 1

시작후 스퀘어레프트, 후에 헤어핀라이트가 있고 다시 직선 가속구간 이후 하나의 헤어핀을 시작으로 secter 2로 들어간다. 이곳까지는 가속과 감속, 그리고 헤어핀에서의 코너워크와 도로감각을 익힐 수 있다.



▲즐겁게 스타트

secter 2

드디어 시작되는 죽음의 연속헤어핀. 거기다 도로의 폭까지 좁으므로 자칫 흔들리면 코스벽에 부딪히게된다. 그리고 마치 약올리는 듯한 잠깐 잠깐의 직선코스에서 속도를 내면 다음 헤어핀에서 스핀아웃을 면치 못하게 된다. 절묘한 하중이동으로 다음 코너에 항상 대비해야 한다. 뭐라 할말을 잃게 만든다.

secter 3

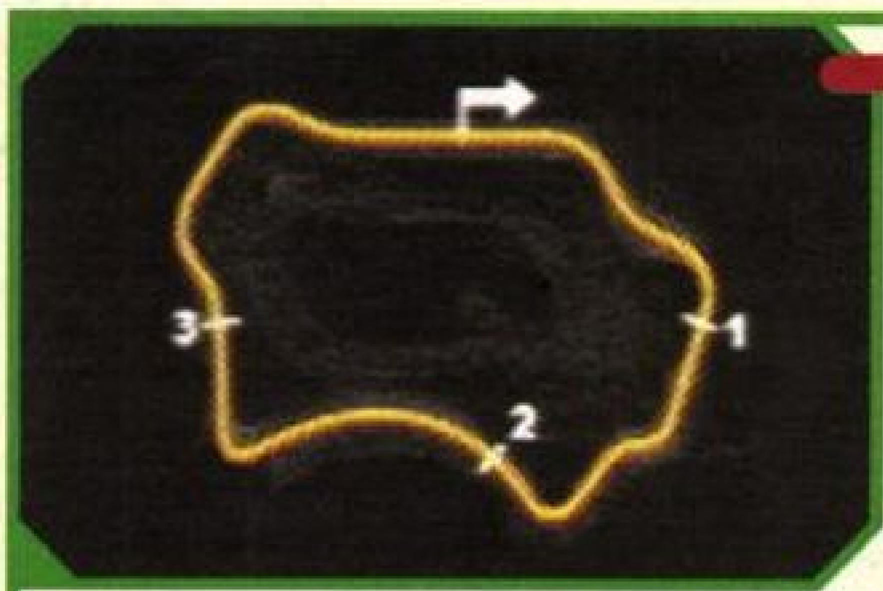
마찬가지로 연속헤어핀의 연속이다. 3개 정도를 통과하면 직진코스가 있고 그곳의 끝에는 기다리던 골인이 있다. 이번 코스는 위에서도 언급했듯이 헤어핀커브를 마스터해야한다. 아니면 여기서 수련을 쌓아 마스터가 가능할 것이다.



▲슬슬 끝이 보이기 시작

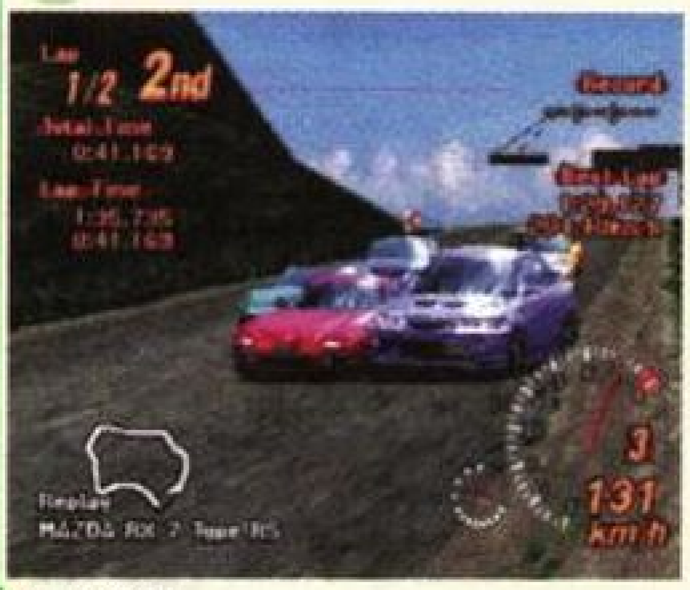
온로드코스

Tahiti Road



시작한 뒤 우측코너가 2회 연속으로 있으므로 포지션을 좌측으로 잡고 첫 코너를 돈 뒤, 코너탈출 역시 좌측을 목표로 하여 두번째 코너에 대비. 뒤의 직선코스에서 충분히 가속한다.

sector 1



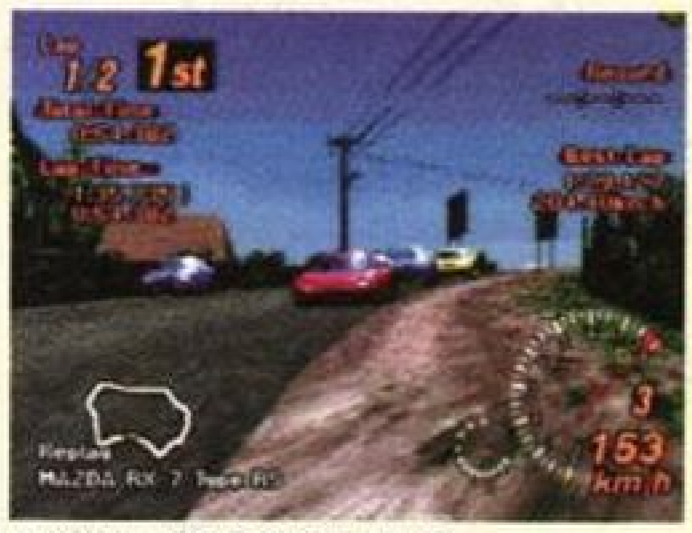
▲밀지 좀 마

sector 2

다시 오른쪽 코너를 포함한 S자 코스가 나오므로 직선에서 좌측에서 진입. 140정도로 감속한 뒤, S자 코너중반부터 가속하여 빠져나간다. 약간의 직선코스 뒤 오른쪽으로 직각 오른쪽 코너가 나오므로 기어2단으로 90정도의 속도로 돌아주자.

sector 3

약간 왼쪽으로 굽은 직선코스가 있으므로 충분히 가속할 수 있다. 가속 뒤에 나오는 오른쪽 직각코너를 생각하여 감속하며 들어간다. sector 2의 직각코너와 유사.

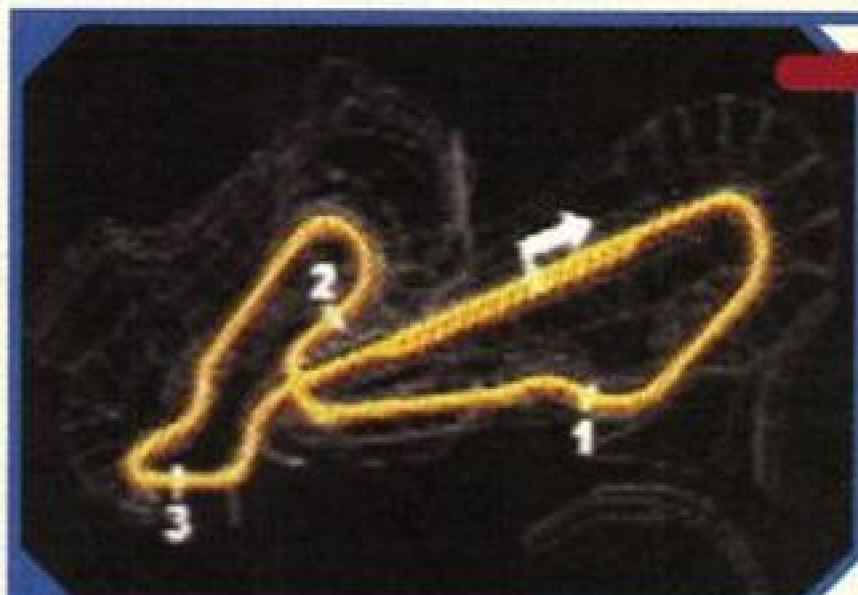


▲걸치기는 괜이 익힌 것이 아니다

sector 4

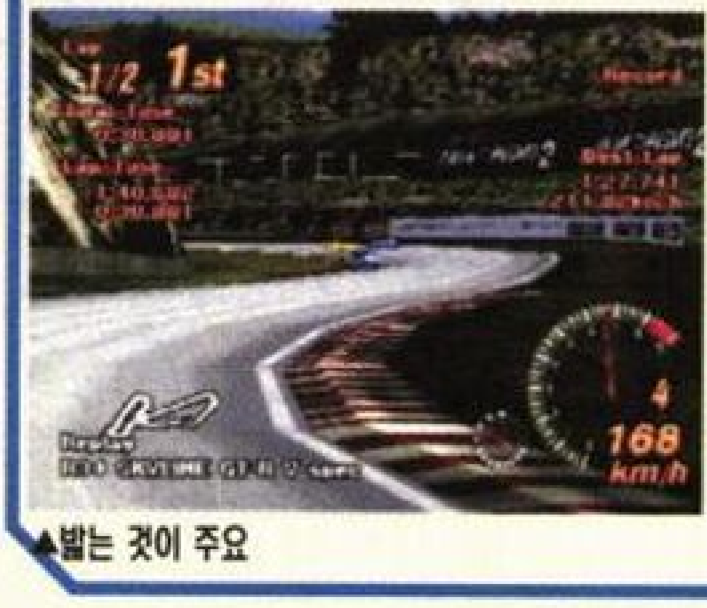
코너를 벗어나 다시 가속구간이다. 오른쪽으로 완만한 2번의 코너가 있으나 엑셀 온오프를 반복하며 그립으로 완만하게 돌 수 있다. 그후 파이널 스트레이트와 함께 골!!

Midfield Race Way



sector 1

직선구간 뒤에 처음부터 헤어핀이 나온다. 감속하여 아웃 인 아웃으로 달리되 들어갈 때는 안쪽 둔턱을 목표로 들어가고, 나올 때는 바깥쪽 둔턱을 밟으며 나오면 좋다. 코너의 길이가 길기 때문에 속도(그립이라면)는 100정도가 무난하다. 약간의 직선코스 후에 S자 코스가 등장한다. 감속없이 둔턱을 밟으며 달리자. 스핀에 주의!!



▲밟는 것이 주요

sector 2

직선 코스 뒤에 좌측으로 꺾으며 터널로 진입. 터널 가장자리도 그립이 유지되므로 충분히 이용할 수 있다. 터널을 나오면 헤어핀이 나오는데, 바깥쪽은 그립을 잃기 쉬우므로 코스아웃하면 스핀하게 되므로 주의해야한다.



▲밟으며 멋지게 드리프트

sector 3

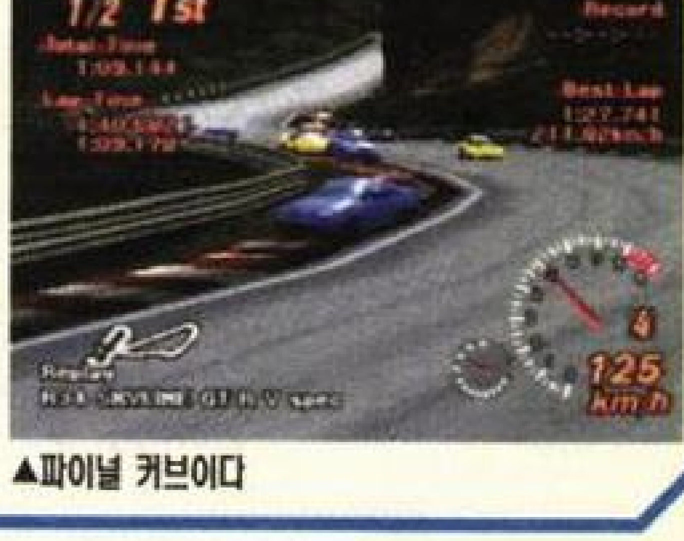
S자 코스로 하중을 흔든 뒤에 바로 나오는 코너 진입 헤어핀이 나오는 코스. 라이센스에도 2번이나 나오므로, 충분히 연습했으리라 생각되지만 하중이 흔들린 뒤에 다른 차량과의 경쟁도 있어서, 터널진입 직전에 스핀할 위험이 매우 높으므로 주의해야 한다.



◀나 따라오면 혼난다

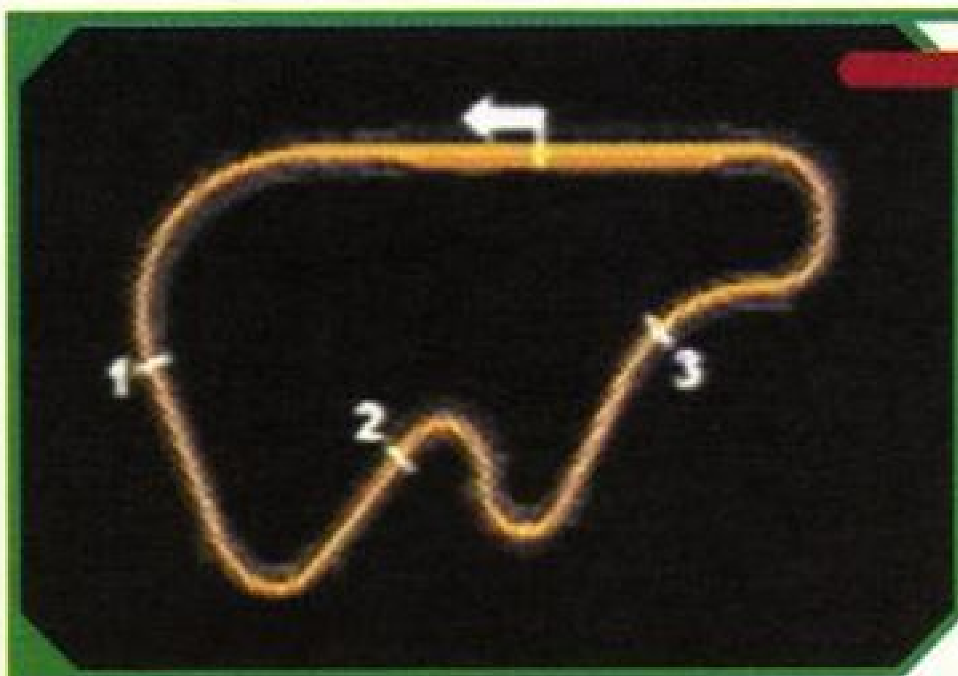
sector 4

가벼운 S자 후의 파이널 스트레이트!

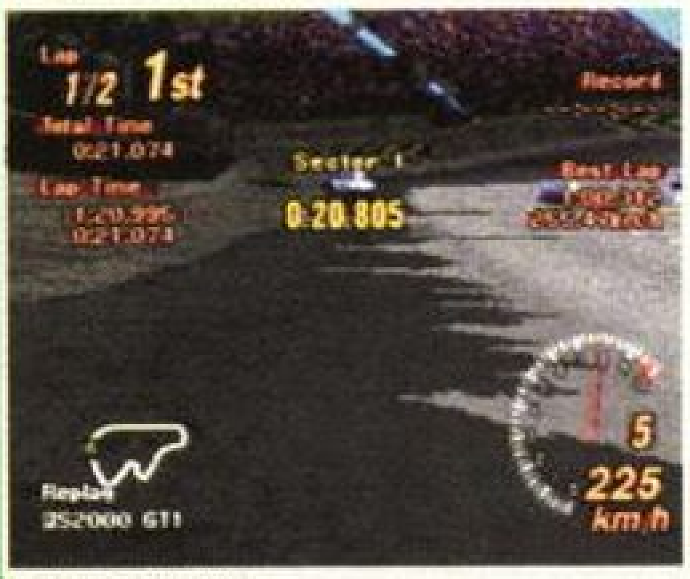


▲파이널 커브이다

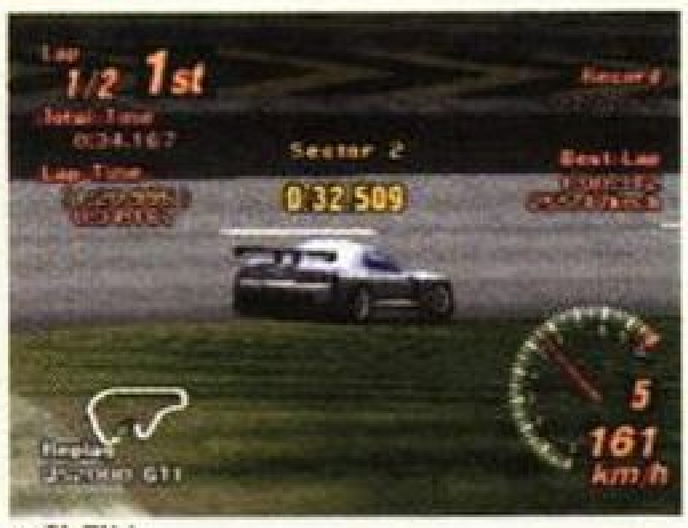
High Speed Ring



sector 1
스피드링답게 직선 스타트 후에 완만한 좌측코너이다. 엑셀 온 오프로 가속한 속도를 유지하며 돌아주자.


▲기분 좀 내보자

sector 2
한번의 긴 좌측코너가 나온다. 약간의 브레이킹 후에 진입하고 속도를 유지하며 빠져나와 다음의 우측코너에 대비하여 좌측으로 붙어서 가속.


▲첫 커브

sector 3
2번의 완만한 S자 헤어핀이 나온다. 라인만 잘타면 그다지 어려움은 없다. RPM을 체크하며 가속을 준비하자.

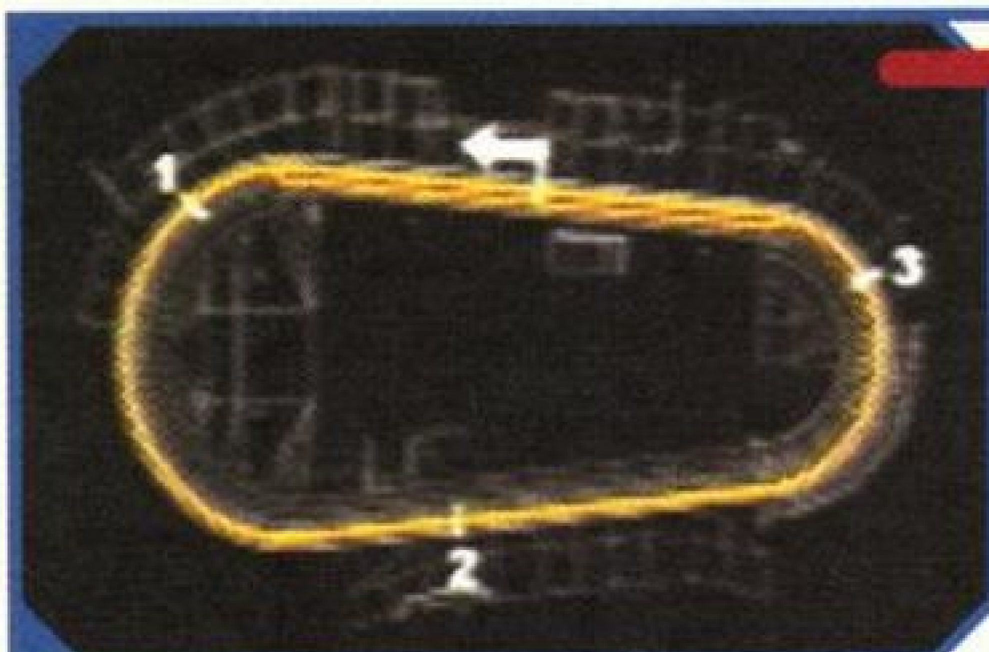


▲어느새 뒤쳐져있다

sector 4
브레이킹을 한 뒤 진입하여 그립으로 돈다. 스피드링치고는 코너가 급하므로(?) 적당한 속도를 찾아야 한다.


▲다시 직진이다

Super Speed Way



sector 1
내구레이스를 위한 코스로서 단순한 타원형 서킷이다. 스타트 후에 가속!!!

sector 2


▲단순한 코스

긴 헤어핀이 나온다. 속도가 높다면 위쪽으로, 낮다면 아래쪽으로 돈다.

sector 3
가속 뒤에 다시 긴 헤어핀이 나온다. 첫 코너보다 급하므로 미묘한 차이가 있다.


▲의외로 급하다

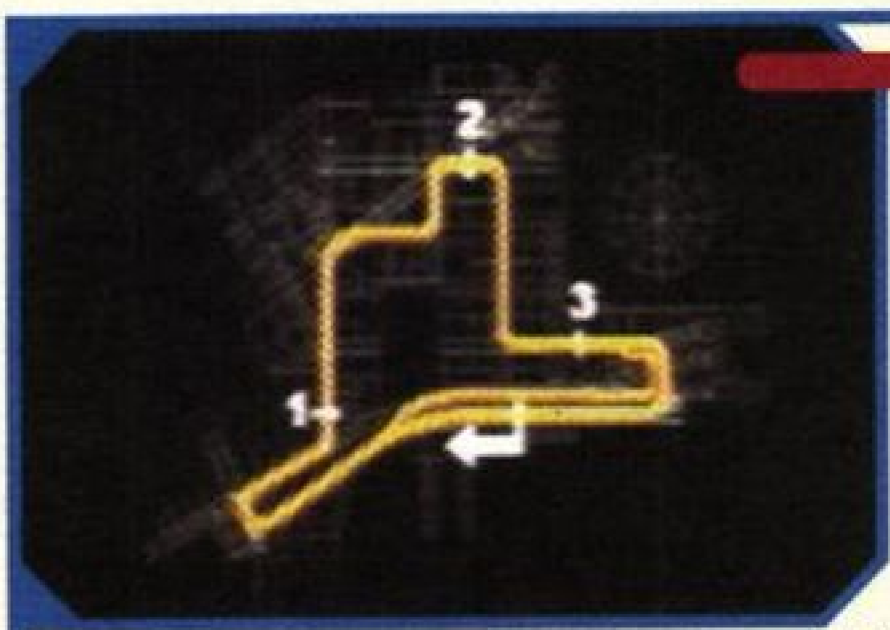
sector 4
파이널 스트레이트로 가속(흔한 코스이므로 주의할 점은 그다지 없다).


▲IA-10코스의 실재모습



▲LAGUNA SECA

Seattle Short Course



sector 1

스타트 후 긴 가속구간 뒤에 헤어핀이 나온다. 시가지답게 좌측에 거리가 표시되므로 50m가 되기 전에 충분히 감속. 헤어핀의 시작에 있는 바깥쪽 둔턱에 뒷바퀴를 걸친 상태에서 안쪽의 둔턱을 목표로 코너를 통과한 뒤 다시 바깥쪽 둔턱을 탈출하는 느낌으로 하중이동을 하면 좋다. 절대감속이 필요하므로 코너탈출 시 가속타이밍을 생각하는 것도 중요하다. 그뒤 가벼운 S자코너가 나오므로 둔턱을 밟으며 살짝 흔들어주자.



▲살짝, 아주 살짝만

sector 2

오르막 스트레이트가 나온 뒤 블라인드 커브가 나온다. 우측, 좌측, 우측으로의 90도 커브가 나오므로 첫 코너를 돈 뒤 다음 코너에 대비하며 재빨리 하중이동을 한다.



▲조심하여 감속

sector 3

직선코스 이후에 다시 좌측으로 90도 커브가 나온다. 미리 100까지 충분히 감속하여 돈 뒤 Pit in지역을 지나면 헤어핀이 나온다. 첫 번째 헤어핀과 마찬가지 요령으로 돌자.

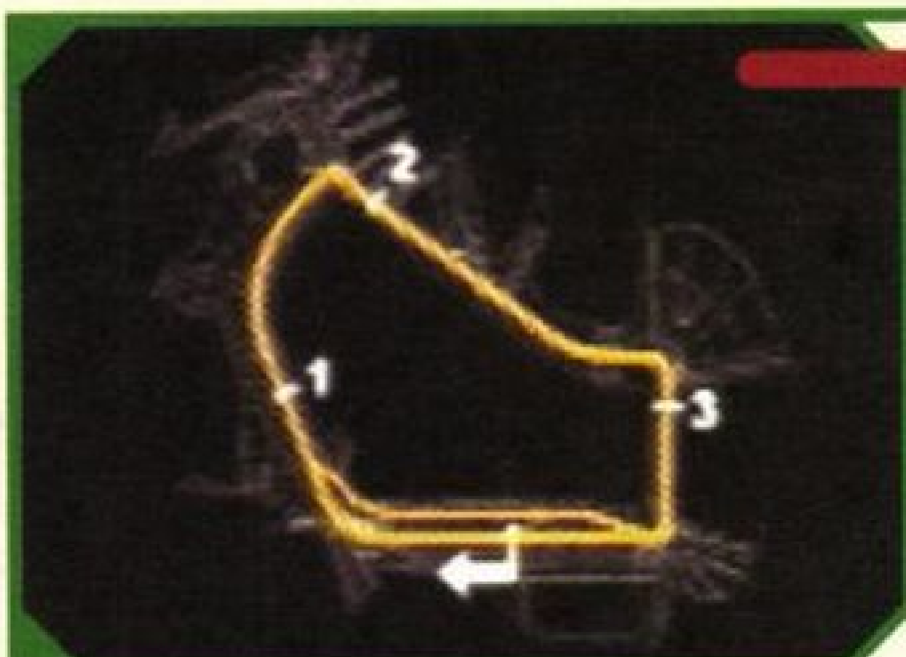


▲조심하여 감속



▲확실한 감속 뒤 재빠른 가속

Rome Short Course



sector 1

직선 스타트 후에 우측 코너가 나온다. 도로가 넓기 때문에 바깥쪽에서 안쪽으로 진입하면 감속없이 돌 수 있다. 그리고 바닥의 노란 선을 지난 뒤 둔턱을 이용한 점프로 코너를 돌 수도 있다. 단, 이 경우에는 착지 때 스핀위험이 있으므로 그립회복에 주의해야한다.



▲반갑구나 노란선아

sector 2

완만한 가속이 가능한 우측 코너 뒤에 급격한 오른쪽 코너가 나온다. 파란 보호벽이 나오는 시점에서 풀 브레이크로 감속하여 돌아준 뒤 다시 가속.



▲크억!! 벽을 향하

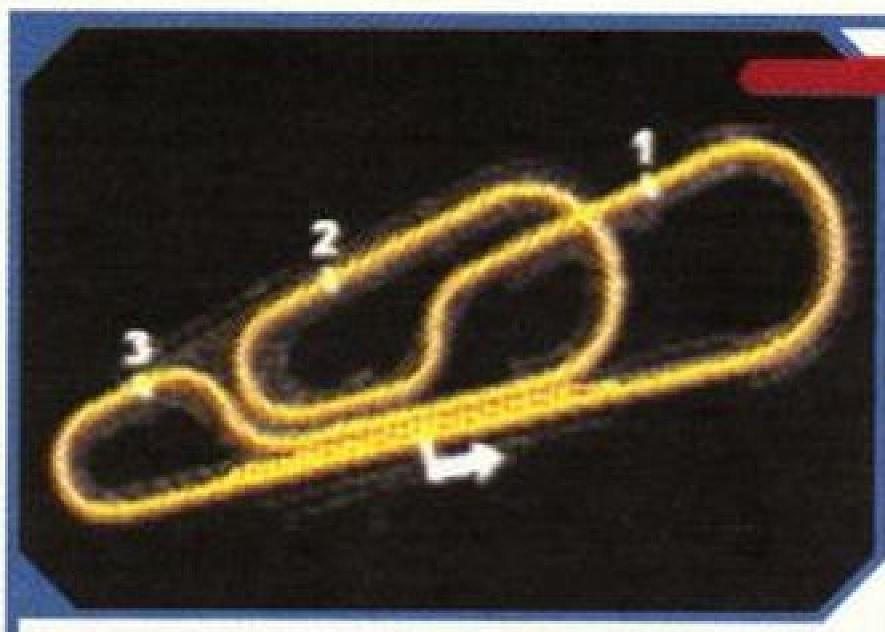
sector 3

긴 가속구간 뒤에 완만한 코너가 나온다. 그 뒤에는 다시 직각커브가 나오는데, 가운데 둔턱이 있으므로 안쪽이나 바깥쪽을 확실히 정해서 진입한다. 둔턱을 이용하여 차체를 슬라이드할 수도 있다. 안쪽으로 돌며 뒷바퀴를 살짝 둔턱에 걸쳐서 약한 그립을 이용, 코너를 도는 방법을 권한다. 코너를 지나면 다시 한번의 직각커브가 나온다.



▲안 밟은 것 같은가, 사실은 밟고있다

Red Rock Valley Speedway



sector 1

전체적으로 상당히 꼬여있지만, 사실은 그다지 급한 코너는 등장하지 않는다. 첫코너도 완만한 엑셀 온 오프로 돌 수 있다.



▲벽에 스칠듯 말듯

sector 2

가벼운 S자 코스가 하나 등장한다. 4WD라면 흙길을 가로지르며 달리는 것이 기록단축에 좋다. 하지만 FR이라면 절대 위험하오니 삼가하시기 바란다. 서킷 바깥쪽에 바퀴가 나가면 스핀하므로 주의. 노련하게 돈 뒤 입가에 미소를.



▲4WD가 아니라면 미리 꺾어두자

sector 3

완만하게 긴 우측코너를 지나면 다시 S자코스가 나온다. 완만하므로 엑셀 오프로 돈 뒤 엑셀 온으로 그립을 회복하며 돌아나가자.

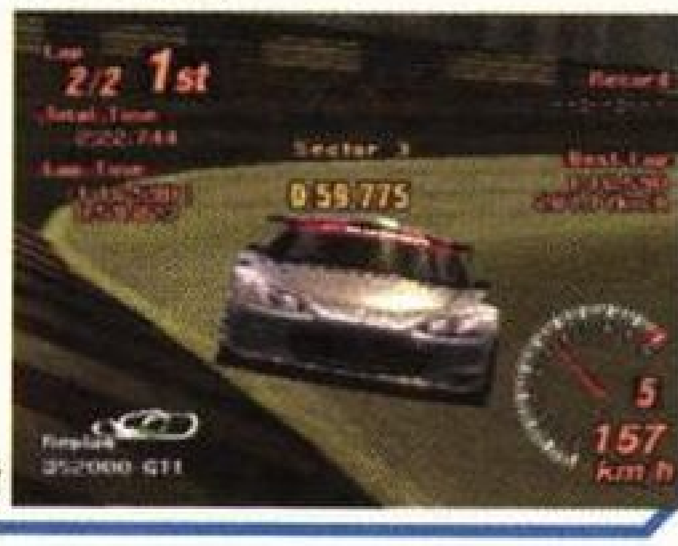


▲S자는 어미 마스터~!

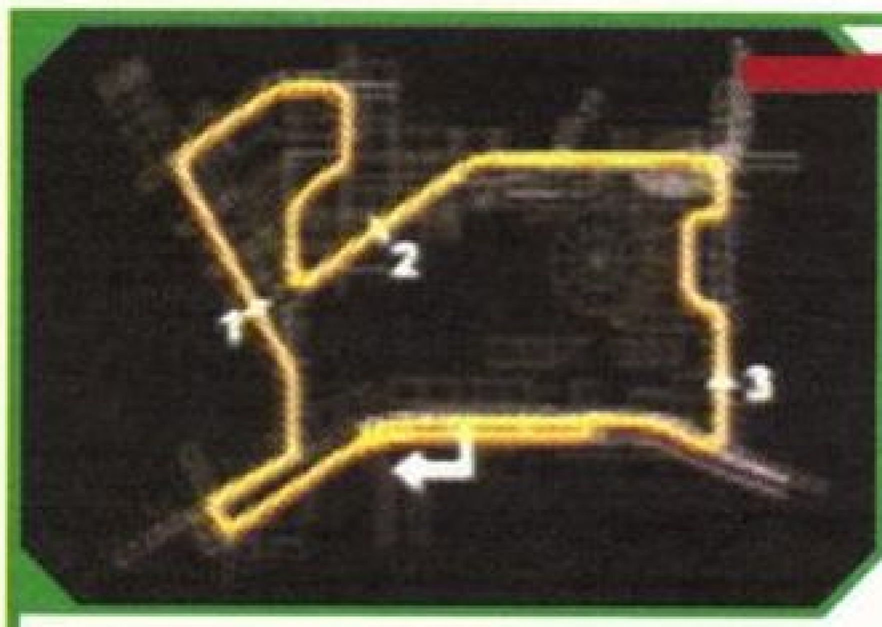
sector 4

왼쪽으로 급한 헤어핀이 나온다. 바깥쪽이 흙으로 되어있어 스핀하기 쉬우므로 브레이킹 뒤에 둔턱까지만 이용하여 돈다. 그 뒤는 스트레이트.

▶어디까지만 둔턱만이다



Seattle Circuit



sector 1

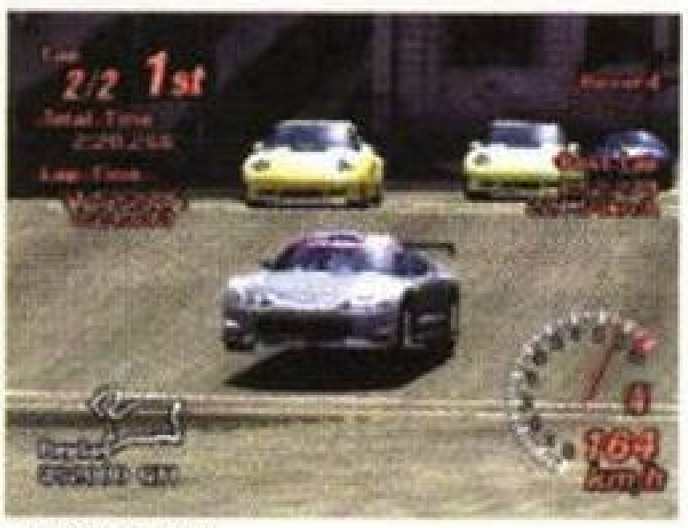
시애틀 코스의 풀버전. sector 1부분은 시애틀 숏코스와 동일한 방법으로 달린다.



◀둔턱만 밟았어야 하는데

sector 2

스트레이트 오르막길이 등장. 3번의 점프가 있으므로 흔들리지 않도록 주의. 3번째 점프 직후에 오른쪽으로 90도의 커브가 있으므로, 감속과 함께 중심을 잡은 뒤 돌아주자. 이후 여러 번의 90도 커브가 연속하여 등장한다. 그 뒤에는 좌측에 노란 거리 표지판과 함께 헤어핀이 나오므로, 100m부근에서 풀브레이크로 감속하여 돌자. 역시 둔턱을 밟는 느낌으로 돌면 좋다.



▲하중이동 준비

sector 3

완만한 우측코너 후에 스트레이트 구간이 나오므로 가속한다. 그 뒤에 즐거운 S자코스가 2개 연속으로 나온다. 그다지 어렵지 않으므로 하중이동에 주의하며 엑셀 오프로 돌아주자. 그 뒤에는 다리 밑으로 90도 우측 코너가 나온다. 바깥쪽에 드리프트를 위한 공간이 마련되어 있지만, 그립으로 돌기는 어려워서 슬립하기 쉬우므로 함부로 가속하지 않는 것이 좋다.



▲아이 좋아, S자코스

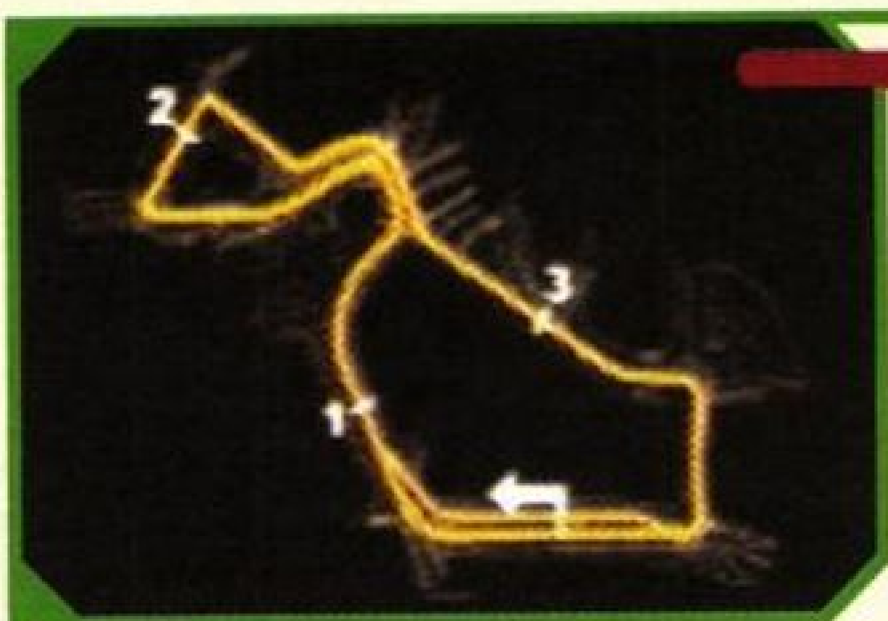
sector 4

코너에서 빠져나와 스트레이트.



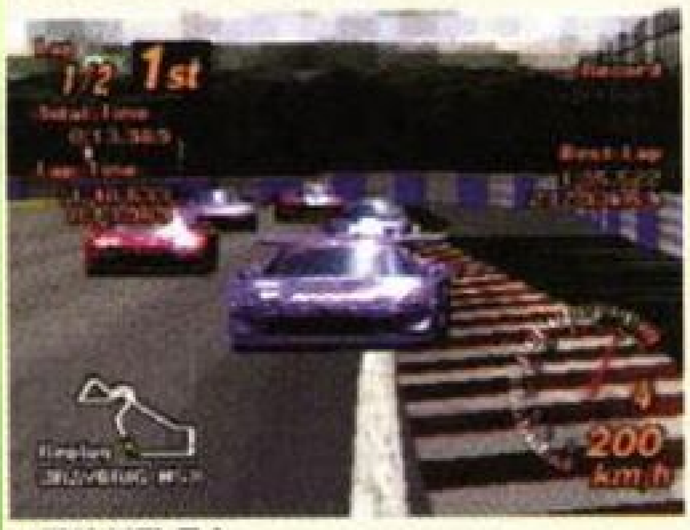
▲여기가 마지막 코너

Rome Circuit



sector 1

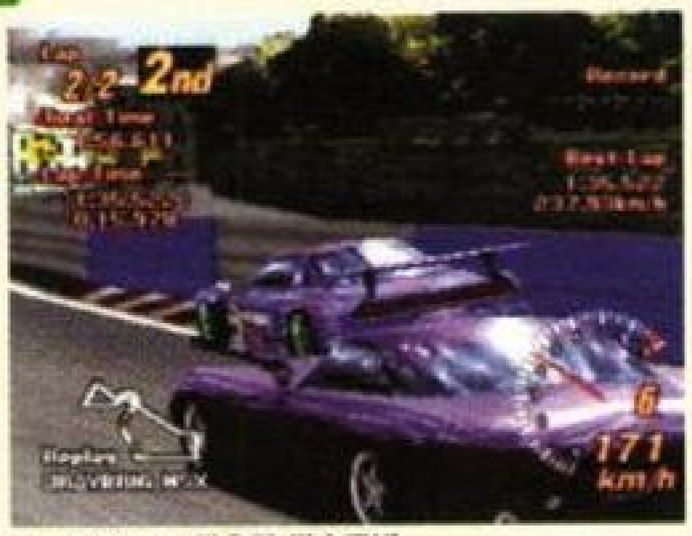
로마 숏코스와 같은 스타트. 중앙의 황색 선과 둔턱의 이용이 변수이다.



▲많이 보던 코스

sector 2

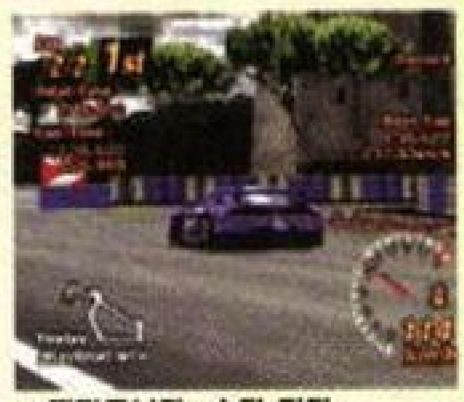
완만한 우측코너 뒤에 좌측으로의 헤어핀이 나온다. 우측코너로 기울어진 하중을 바로잡으며 브레이킹한 뒤 헤어핀을 돌아준다. 가속 뒤에 90도 코너에 대비.



▲브레이크를 잡으며 감속준비

sector 3

우측 90도 코스가 미묘한 차이로 2번해서 연속으로 나오고, 완만한 좌측코너 후에 긴 우측코너가 나온다. 감속과 가속을 확실히 해주며 스핀에 주의하며 달리자.



▲직각코너다. 속지 말자

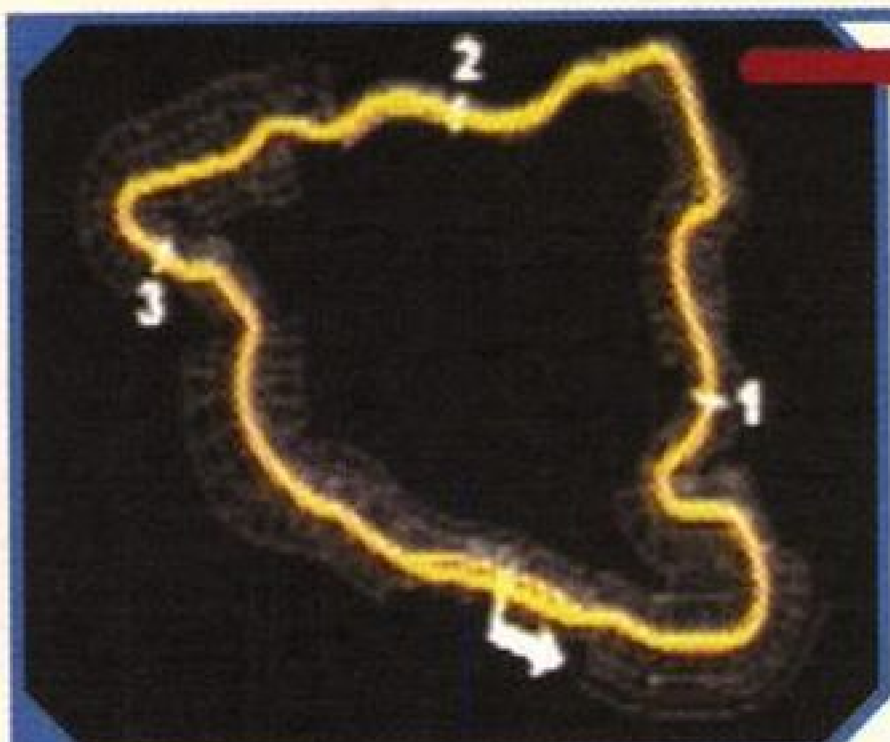
sector 4

로마 숏코스와 같은 구간으로 미미한 좌측코너 후에 90도 우측코너이다. 둔턱에 주의하자.



▲이 정도야

Grindelwald



sector 1

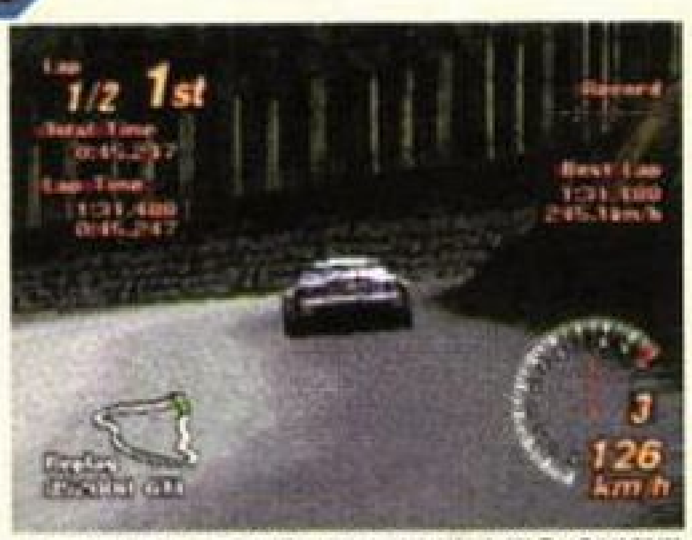
시작 후에 원만한 헤어핀이 있다. 서킷과는 달리 코너 안과 밖이 풀로 되어있고 보도블럭 같은 둔턱이 있어서 끝 부분의 그립이 미묘하게 다르다. 헤어핀을 지나면 90도에 가까운 S자 코너가 나온다.



▲옆은 보도블럭, 다행이 행인은 없다

sector 2

계속되는 복합 S자 구조의 코너이다. 역시 코스 끝부분의 풀을 주의하며 그립을 잃지 않도록 주행. S자 코스를 지난 뒤에는 좌측으로 90도 코너가 있고 가속 구간이 나온다.



▲둔턱과 달리 풀 쪽은 속도 감속과 스핀을 유발한다

sector 3

가속구간 뒤에 좌측으로 헤어핀이 나온다. 가속 뒤의 헤어핀이므로 충분한 감속이 필요하다.



▲이제 헤어핀도 문제없어

sector 4

헤어핀을 지난 뒤 S자 코스가 나온다. 가속하는 기분으로 돌아나와 스트레이트 구간으로.

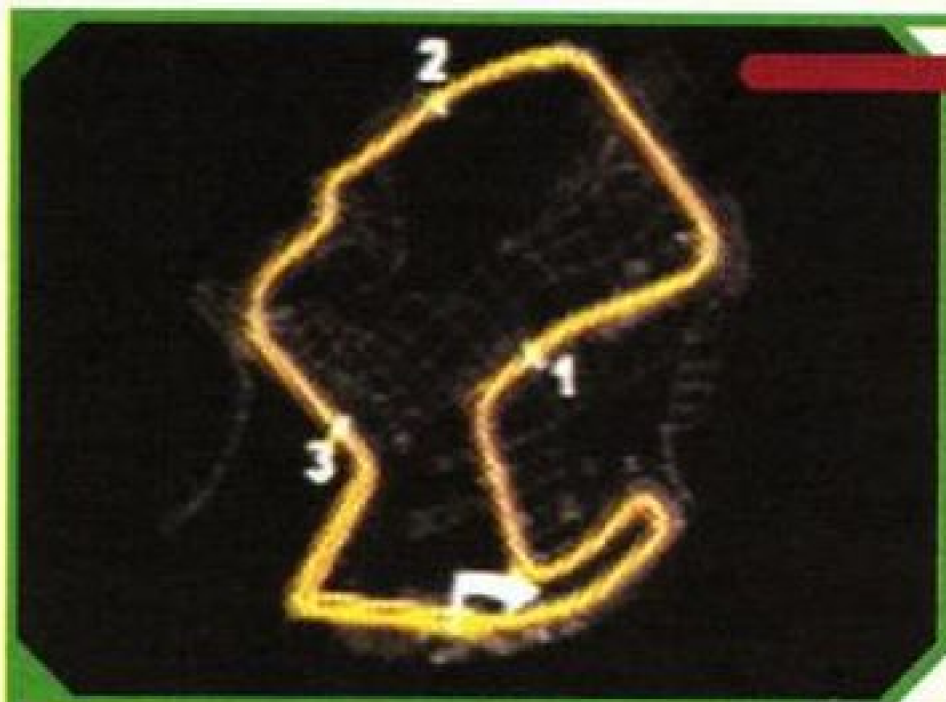


▲역시나 마지막은 S자 코너로 장식

PlayStation

POWER 공략왕!

Laguna Seca Raceway



sector 2

직선구간 후에 좌측으로의 90도 코너가 나온다. 코스 바깥쪽에 아주 약간의 온로드가 있는데, 코너진입 시에 이쪽에서부터 시작하면 각도를 많이 벌 수 있으므로 이용하도록 하자.



▲무서운 코너 조심하자



▲직각코너 여기부터 시작하자

sector 1

첫 가속구간 뒤에 속기쉬운, 대단히 급한 헤어핀이 등장한다. 가드레일이 코스에서 아주 멀리 떨어져있고, 사이는 흙으로 되어있으므로 급히 감속하여 돌아야 한다. 코스아웃되지 않도록 주의.



▲코스아웃은 순위 하락으로 이어진다

sector 3

지옥의 라이센스, 인터내셔널 B의 10번 코스를 기억하면 된다. 점프 뒤에 그림을 찾으며 안쪽으로 파고드는 근성이 필요하다 (…라지만 감속이 편함).

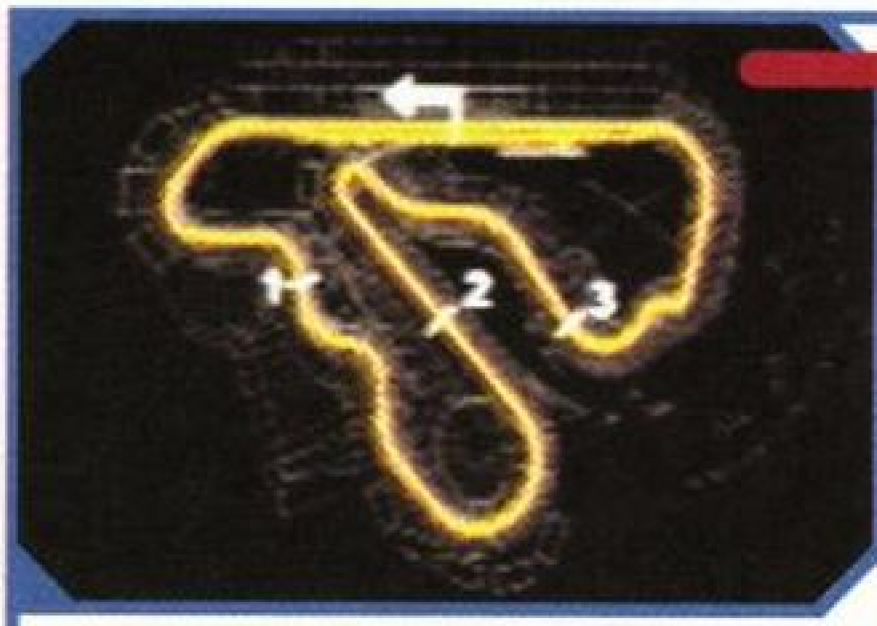
sector 4

힘든코너를 지난 뒤 우측과 좌측으로 한번씩 90도 코너가 나온다. 역시 가드레일과 도로사이가 멀기 때문에 착시하지 않도록 확실히 코스를 파악하는 것이 중요. 약간의 굴곡이 있는 스트레이트로 이어진다.



▲이제는 행복한 스트레이트뿐

Apricot Hill Speedway



sector 2

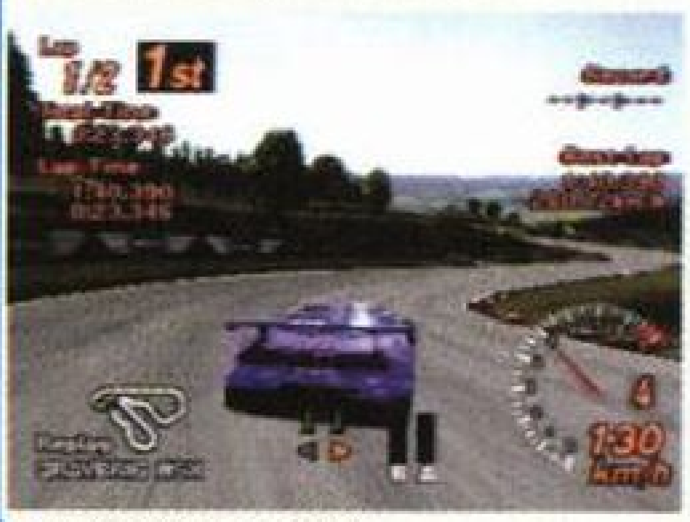
우측으로 시작하는 복합 S자코너가 계속된다. 도로바깥쪽은 그림을 잃기쉬운 구조이므로 주의해야 한다. 좌측으로 완만한 헤어핀이 이어진다.



▲안쪽이 안전하다

sector 1

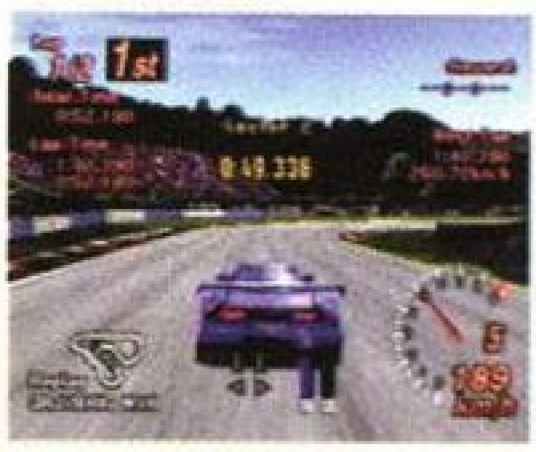
우측에 노란 거리표지판을 지나 좌측 헤어핀이 나온다. 첫 랩이라면 50m부근에서 감속하여 돌아나가며 가속해야 한다.



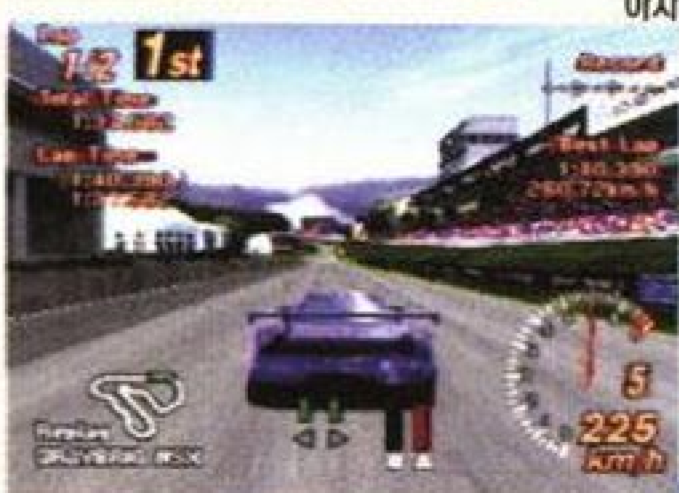
▲주위의 배경도 이용하자

sector 3

다시금 표지판을 지나 우측으로 헤어핀. 연속으로 좌측으로 시작하는 S자 코스가 나온다. 요령은 헤어핀에서 충분히 감속한 뒤 가속하며 나가는 것. S자를 지나면 코스지도로는 거대한 좌측 헤어핀 모양의 코너가 나오는데 실제로는 좌측으로 시작하는 S자 코너 뒤의 좌측 코너이다. 그 뒤에는 스트레이트로 이어진다.

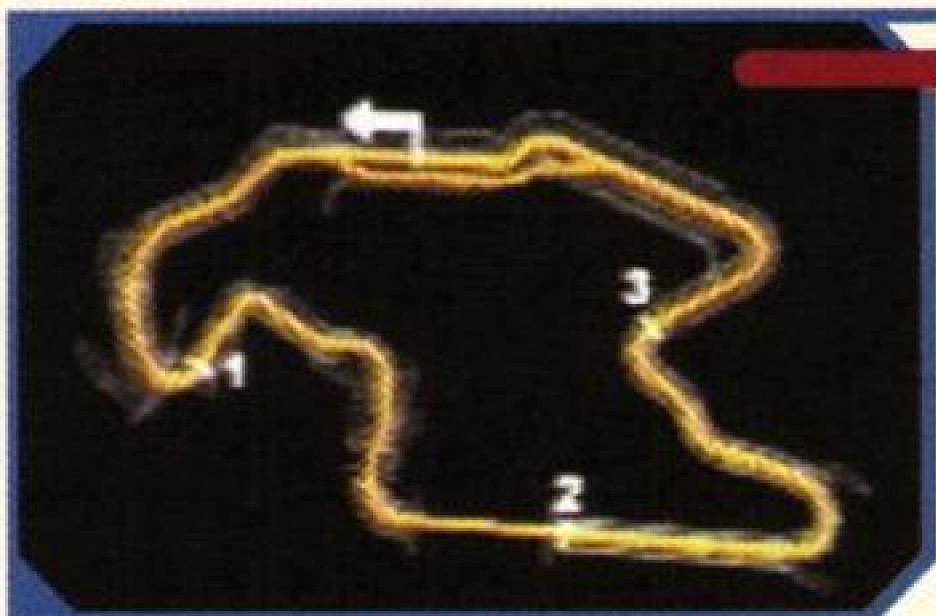


◀대감속~!



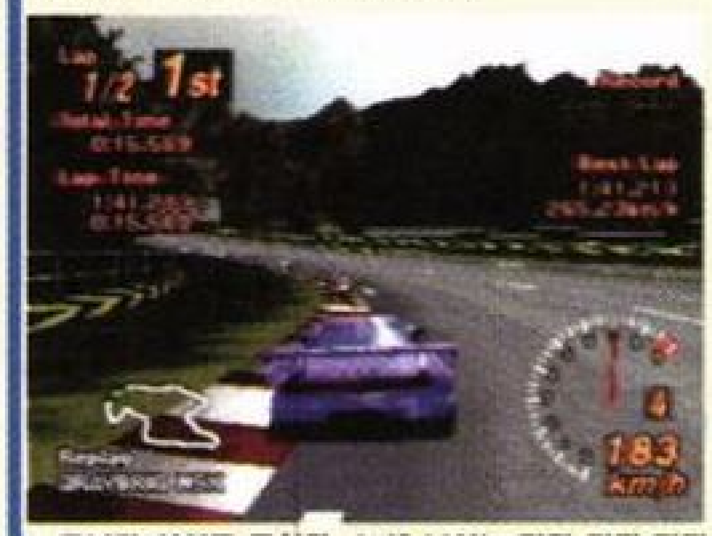
▼뒤쳐져 있다면 여기서 만회하자

Trial Mountain Circuit



sector 1

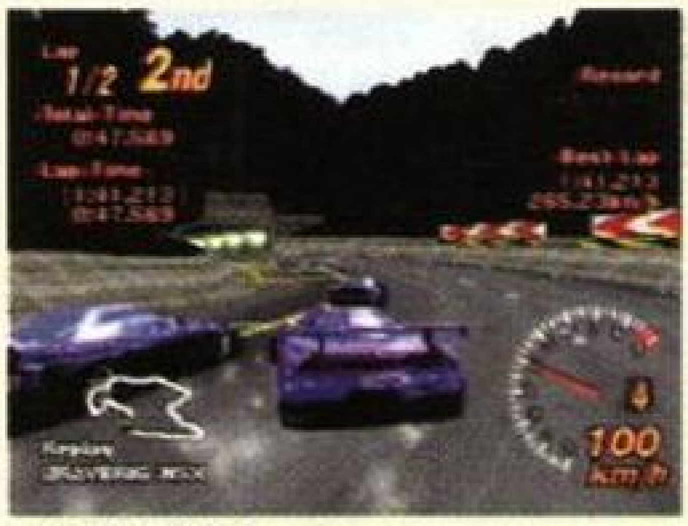
여러 번의 S자 가속 코스를 지난 뒤 좌측으로의 큰 커브가 있다. S자 코스는 둔턱으로 시작하여 끝나는 방법으로 이동하며 클리어하고 우측으로의 큰 커브는 감속 후에 중앙의 라인으로 돌아준다. 터널로 진입할 때에는 스핀에 주의하자. 터널 바깥쪽의 그립이 다른 부분도 주의해야한다.



▲코너가 의외로 급하다. 눈에 보이는 것만 믿지 말자

sector 2

S자코스를 지난 뒤 완만한 90도 좌측커브로 터널로 진입한다. 스핀의 위험은 없으므로 코너의 끝 부분을 충분히 활용해야한다.



▲이놈이, 밀지마라

sector 3

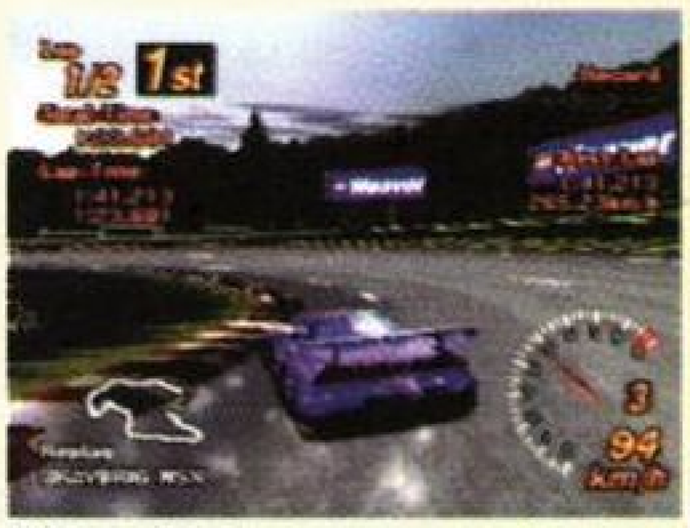
800여 미터의 직선구간 뒤의 헤어핀이다. 역시 충분한 감속과 감속 시에 균형을 잃지 않는 것이 중요하다. 헤어핀을 클리어한 뒤에는 S자 코스가 나오므로 둔턱을 이용하여 최단코스로 클리어한다.



▲헤어핀 같지않은 헤어핀

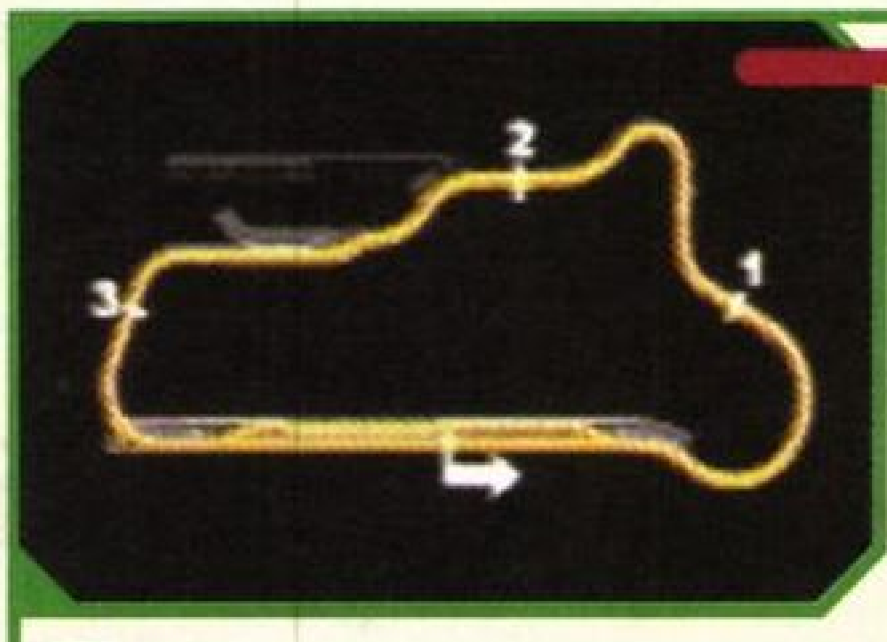
sector 4

좌측으로의 90도 이상의 급커브 후에 S자 코너가 등장. S자 코너는 둔턱을 밟고 넘으며 직진하는 편이 좋다. 다만 착지 시에 균형유지가 중요하다.



▲착지에 신경쓰자

Clubman Stage Route 5



sector 1

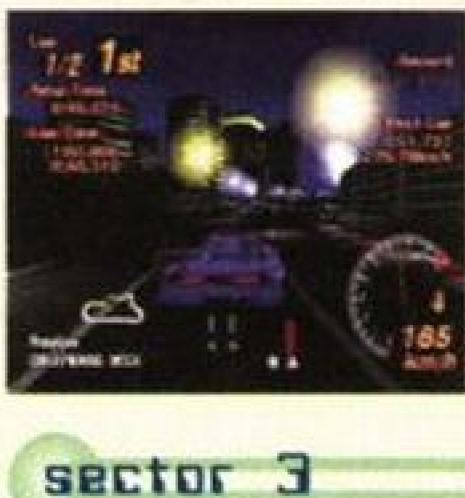
직선 스트레이트 후 오른쪽으로 완만한 커브 후에 터널에서의 긴 헤어핀이 있다. 감속은 필요없고 엑셀 온 오프로 180이상의 속도로 클리어 가능하다.



▲쓸데없는 브레이크로 속력을 줄이지 말자

sector 2

터널을 나와 우측으로 잠시 스트레이트가 나온 뒤, 좌측으로 헤어핀이 나온다. 약간의 브레이킹으로 클리어하면서 동시에 이어지는 우측으로의 가벼운 코너에 대비하여 하중을 옮겨주며 오른쪽 코너를 돈다. 엑셀 온 오프의 절묘한 감각이 요구.



◀밤이라 코스가 잘 안보인다

sector 3

좌측으로 가벼운 커브 뒤에 S자 코스가 나온다. 어둡지만 코스를 파악한다면 둔턱을 이용하여 감속없이 돌파할 수 있다. 직선구간 뒤에는 90도 커브가 있으니 가볍게 감속한다.



▲여긴 좀 잘 보인다. S자 코스는 즐겁다

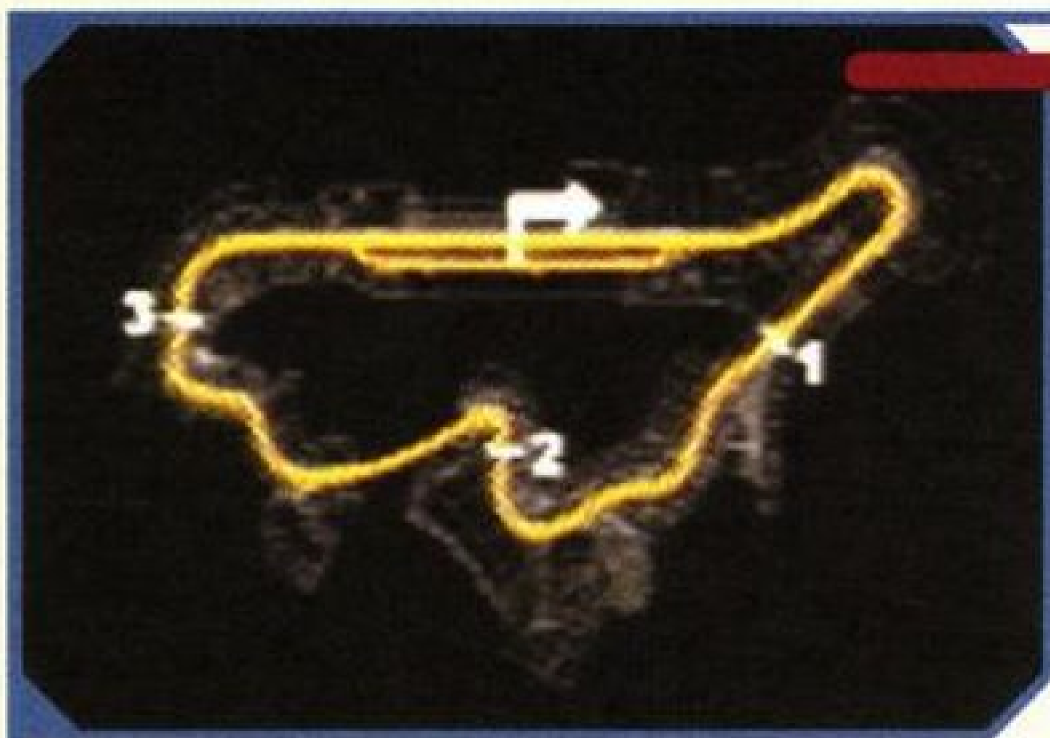
sector 4

직선을 지나 긴 90도 커브가 나온다. 액셀 온 오프로 속도를 유지하며 클리어. 이어서 700여 미터의 스트레이트가 등장한다.



◀역시 마지막은 스트레이트로 밟자!

Grand Valley East Section



sector 1

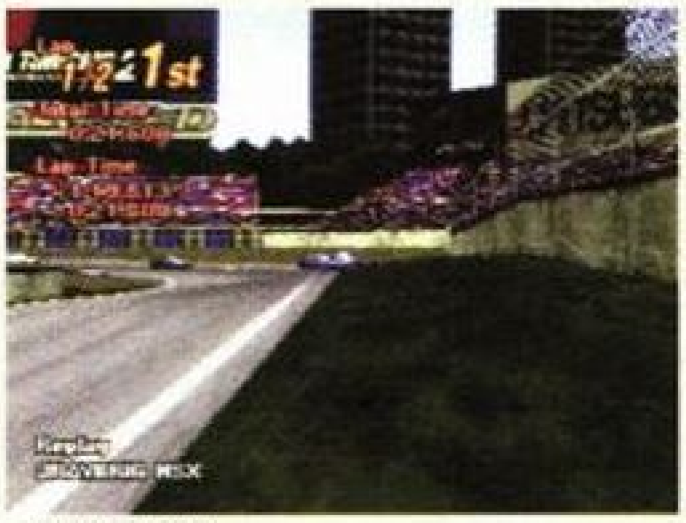
직선 후 약간의 긴 좌측코너를 지나 헤어핀이 나오므로 확실히 감속하여 아웃 인 아웃으로 둔턱을 이용하며 돈다.



▲굉장히 짧은 헤어핀

sector 2

가벼운 S자코너와 급한 S자코너에 이어 터널로 진입. 터널진입 시에는 그립을 잃고 스핀되기 쉽고 우측코너에 이은 좌측코너이므로 주의해야 한다. 확실히 오른쪽에서 진입하여 도로 밖으로 밀려나지 않도록 해야한다.



▲밀려나지 말자

sector 3

가벼운 S자 코스가 나오는 코스로, 확실한 라인으로 돌파하면 그다지 어렵지 않다. 뒤에 이어 오른쪽으로의 길고 원만한 코너가 나온 뒤 스트레이트.



▲룰루~ S자는 즐거워~



▲레이싱 모디파이된 NSX

Grand Valley Speedway



sector 1

그랜드 벨리 이스트 섹션과 동일한 방법으로 스타트. S자 코너 후에 급한 오른쪽 헤어핀에 준비한다.



▲S자 후에는 헤어핀이다

sector 2

여러 개의 90도 커브에 주의하며, 역시 터널진입 시에 그립을 잃지않는 것이 중요.



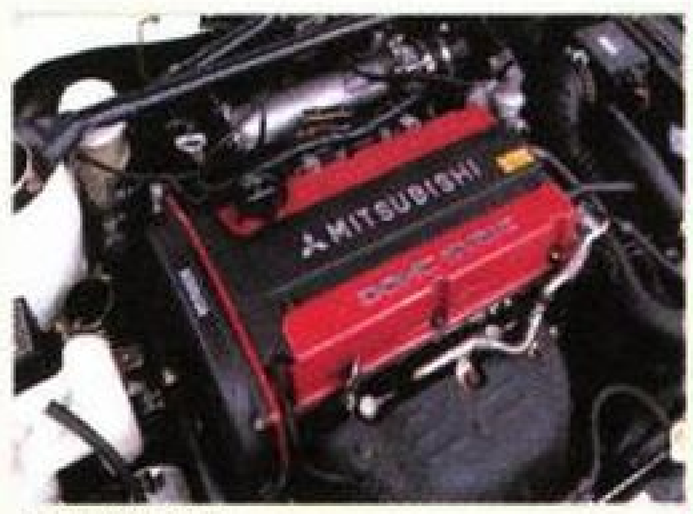
▲확실히 감속해 두자

sector 3

터널을 지나 코스가 분기되어 터널로 진입. 터널에서 완만한 우회전 후에 S자 코스가 나온 뒤 「릿지레이서」를 연상시키는 절벽의 완만한 오른쪽 코너가 나오는데 엑셀 온 오프로 지날 수 있다. 이 부분을 지나면 급한 S자코스가 나오는데 거리는 짧지만 많은 감속이 필요하다. 풀브레이크로 감속하여 지나고, 우측으로 완만한 커브가 나오므로 조금 감속한 뒤 클리어하자.

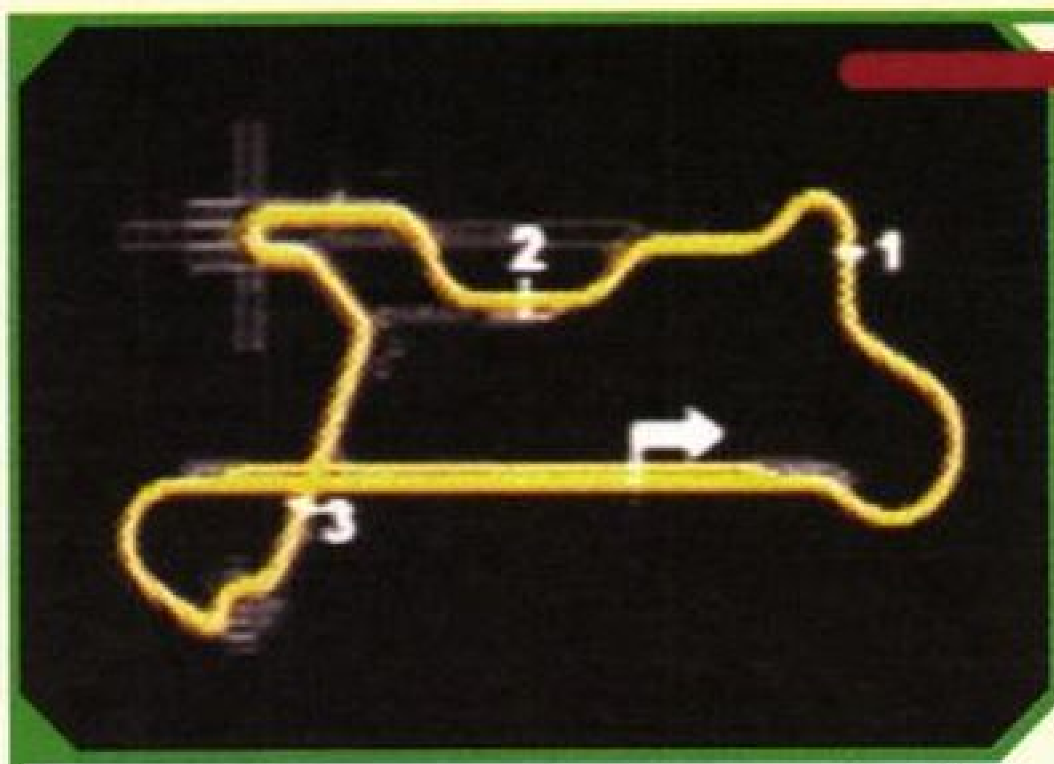


▲이정도 스피드로 통과



▲란에보의 엔진

Special Stage Route 5



sector 1
클럽맨 스테이지 루트 5와 같은 코스로 진행된다. 터널 안에서의 속도 유지가 포인트.

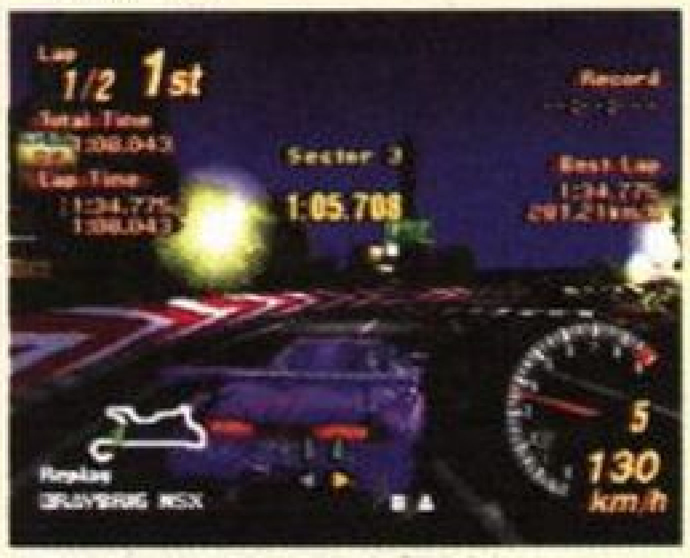

▲스트레이트 구간 확실이 적을 따돌려두자

sector 2
계속해서 이어지는 복합 S자 구조의 직선주로이다. 능숙한 조작의 엑셀 온 오프로 돌 수 있다.

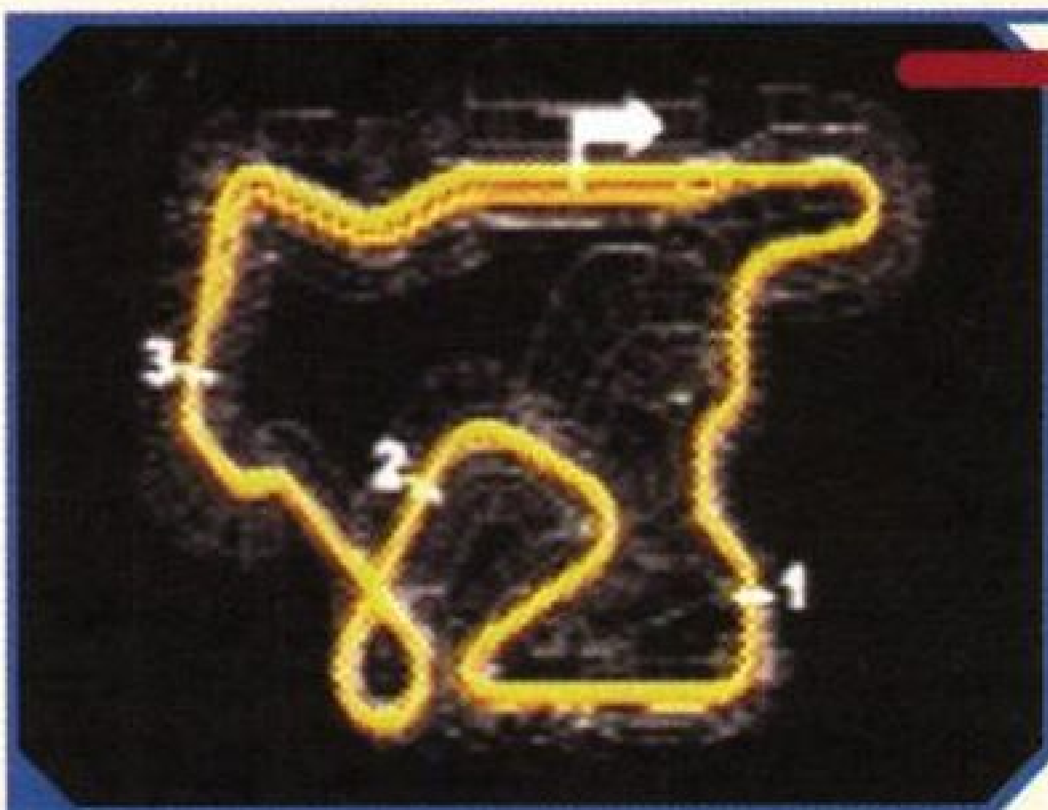
sector 3
좌측 90도코너 이후에 약간의 가속구간이 있고, 우측으로 급한 헤어핀이 있다. 순간적인 가속 이후 감속이 이어지므로 드리프트를 사용하는 편이 좋은 라인을 그릴 수 있다.


▲드리프트는 차를 잘 선택해야한다

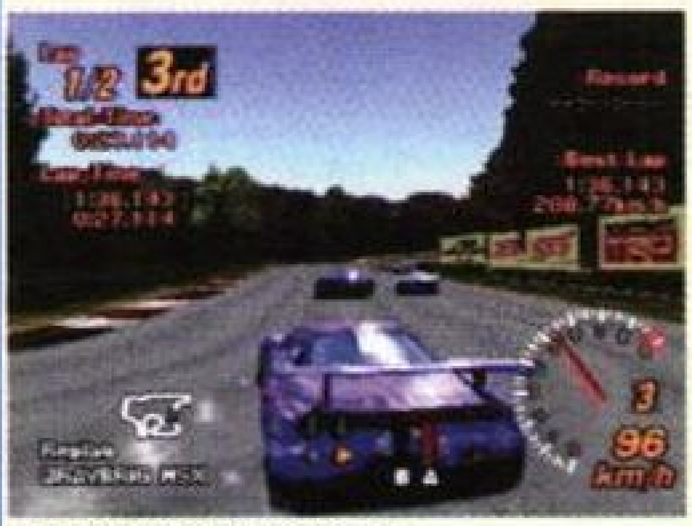
sector 4
약간의 S자코스 이후에 P턴이 이어진다. 하지만 2번의 90도 턴으로 이루어진 구간이라 감속과 가속으로 돌아야 한다. 이후에는 스트레이트.


▲직각 커브는 언제나 감속이 우선이다

Autumn Ring



sector 1
스타트 가속구간 뒤에 급한 우측헤어핀이 있다. 100이하의 속도로 감속하여 돌아야한다. 복합 S자 구조가 계속되는데 무리하게 온 로드로 돌기보다는 둔턱을 이용하여 직선 주로를 찾는 방법이 좋다.


▲라이센스에서 많이 했던 코스

sector 2, 3
길이 좁아지며 90도의 우측코너가 나오므로 바깥쪽으로 빠지지 않도록 주의해야한다. 이어서 헤어핀이 2번 나오고 완만한 좌측코너 뒤에 다시 급한 헤어핀이 나온다. 처음 2개는 라인을 잘 잡아 그림으로 돌고, 좌측코너 뒤의 좌측헤어핀은 하중이 이동된 상태를 이용하여 드리프트로 주파하는 것이 좋다.


▲직각


▲또 직각

sector 4
피트인 장소를 지나 완만한 우측 코너가 2번 나온다. 약간의 감속과 아웃 인 아웃으로 돌 수 있다.



▶슬립 스트림 : 고속으로 달리는 차의 뒷부분은 공기 압력이 떨어지므로, 뒤에 달리는 차는 적은 힘으로 앞차와 같은 속도로 달릴 수 있다. 이것이 슬립스트림이다

증가차종 리스트

필요한 라이센스	코스 이름	클리어 후 증가 차량
없음	Tahiti Road	PEUGEOT 306 RALLY CAR
	Midfield Raceway	DAIHATSU Storia X4 RALLY CAR
	High Speed Ring	RENAULT Clio Sport V6 24V
	Tahiti Dirt Route 3	
국내 B급(國內 B級)	Super Speedway	MITSUBISHI LANCER EVOLUTION IV RALLY CAR
	Seattle Short Course	ASTON MARTIN V8 Vantage
	Rome Short Course	VENTURI ATLANTIQUE 400 GT
	Smokey Mountain South	
국내 A급(國內 A級)	Red Rock Valley Speedway MINI Cooper 1275 MK 1	
	Seattle Circuit	DODGE Viper GTS
	Rome Circuit RUF CTR 2	
	Green Forest Roadway	
국제 C급(國際 C級)	Grindelwald	VOLKSWAGEN GOLF RALLY CAR
	Laguna Seca Raceway	TOYOTA CELICA GT-FOUR RALLY CAR (ST165)
	Apricot Hill Speedway	JAGUAR XKR Coupe
	Motor Sports Land	
	Smokey Mountain North	
국제 B급(國際 B級)	Trial Mountain Circuit	MITSUBISHI LANCER EVOLUTION III RALLY CAR
	Clubman Stage Route 5	VECTOR M12
	Grand Valley East Section	LANCIA STRATOS RALLY CAR
	Tahiti Maze	
국제 A급(國際 A級)	Grand Valley Speedway	FORD ESCORT RALLY CAR
	Special Stage Route5	TOYOTA CELICA GT-FOUR RALLY CAR (ST185)
	Autumn Ring	TVR Tuscan SPEED SIX
	Pikes Peak Hill Clime	
슈퍼 라이센스	Test Course	SHELBY COBRA Daytona Coupe
(SUPER LICENSE)	Deep Forest Raceway	LISTER STORM
	Rome-Night	MITSUBISHI LANCER EVOLUTION VI RALLY CAR
	Autumn Ring Mini	
	R Tahiti Dirt Route 3	
	R Smokey Mountain North	
	Pikes Peak Down Hill	

새로운 클래스 「S-CLASS」가 등장

획득할 수 있는 차량 중에는 기존의 차량보다 월등히 성능이 좋은 S-CLASS의 차량이 있다.

리버스모드의 등장

로드 레이스를 HARD로 클리어 하면, 그 코스에 한해 리버스모드를 선택할 수 있다. 리버스모드 클리어 시의 특전은 없으므로 주의.

더트(DIRT)코스와 타임어택에 대해

더트코스, 즉, 랠리코스는 타임어택만 가능하다. 랠리는 시간과의 싸움이라 하지 않았던가. 그리고 타임어택 모드는 아케이드 디스크에서만 가능하다.





▲LANCIA DELTA S4

GT모드





▲TOMY KAIRA ZZ-S



처음 시작하면 레이스, 홈, 라이센스, 세차장(?), 머신테스트와 차를 살 수 있는 동서남북의 도시들이 있다.

레이스

레이스에 있어서의 차종 제한과 마력 제한

「FF챌린지」를 처음으로 하는 구동방식 한정 레이스 말고도, 이번 작부터는 각 레이스 별로 마력제한이 있는 것이 있다. 높은 연비(?)로 게임을 진행시켜가기 위한 요점을 짚어본다.



GT모드에서 레이스의 종류

GT모드 레이스 표

국가별 레이스에 참가하여 각 국가별 최고가 된 뒤, 유럽과 퍼시픽을 제패한다. 국가별로 나눠진 이유는 각 한 나라의 한 종류의 차량으로 제패를 하는 것을 막으려는 듯. GT레이스목표는 세계정복, 아니 세계제패!!

레이스 명	필요 라이센스	마력 제한(馬力 制限)	1위 상금
일본	B	200	400,000
	A	300	500,000
	A	350	700,000
미국	B	250	400,000
	A	300	500,000
	A	400	700,000
프랑스	B	250	400,000
	A	300	500,000
이탈리아	B	200	400,000
	A	300	500,000
GT 월드리그	IA	CHAMPION1	5,000,000

레이스 명	필요 라이센스	마력 제한(馬力 制限)	1위 상금
독일	B	220	400,000
	A	300	500,000
	A	450	700,000
유럽	IB	600	1,000,000
	IB	600	1,000,000
	IB	600	1,000,000
퍼시픽	IB	550	1,000,000
	IB	550	1,000,000
	IB	550	1,000,000
영국	B	200	400,000
	A	350	500,000
	A	400	700,000

스페셜 이벤트

스페셜 이벤트 출장에 있어서의 주의사항

구동방식과 마력의 차이를 제외하고는 레이스 출장조건에 제약을 주는 요소는 없다. 예를 들면 '월드 오픈카 컵'이라는 대회가 있지만 꼭 '오픈카'만 출전할 수 있다는 의미는 아니다. 이러한 착각으로 아까운 스페셜 이벤트를 놓치지 않도록 하시길.

추가 차량(프레젠트 카)을 받을 수 있는 레이스에 출전할 필요

스페셜 이벤트 '선데이컵', '클럽맨컵', GT리그 '국가 선수권', '더트', '메이커별 이벤트 레이스'에서는 추가차량을 받을 수 없다. 기타 다른 레이스에서는 그곳에 있는 코스 중에 1번만 1등하는 것으로 차를 얻을 수 있으니, 효율적인 게임진행을 할 수 있다. 프레젠트 차량에 애착이 가지않는 경우에는 돈버는 목적으로 사용하는 것도 좋다.

스페셜 이벤트 레이싱

선데이 컵이나 FF첼린지 같이 전작의 전통을 이어가는 친숙한 레이스부터, GT500의 어려운 레이스와 오픈카, 머슬(근육?)카 대회까지 특별한 레이싱만 모여있다!

레이스 명	필요 라이센스	마력 제한 (/)	1위 상금
선데이 컵	-	-	300,000
(サンデーカップ)	-	-	400,000
클럽맨 컵	-	-	500,000
(クラブマンカップ)	-	-	600,000
	B	-	700,000
FF 챌린지	B	300	500,000
(FFチャレンジ)	A	350	600,000
	IC	400	700,000
FR 챌린지	A	300	500,000
(FRチャレンジ)	IC	450	600,000
	IB	500	700,000
머슬카 컵	A	-	700,000
(マッスルカーカップ)	IC	-	800,000
	IB	-	1,000,000
월드 오픈카 컵	A	250	700,000
(ワールドオープンカーカップ)	IB	350	800,000
	IA	600	1,500,000
히스토릭카 컵	A	250	700,000
(ヒストリックカーカップ)	A	300	700,000
	IC	400	800,000
GT웨곤 대결	B	400	500,000
(GTワゴン-對決)	A	400	600,000
	IC	400	700,000
80's 스포츠 카 컵	A	200	700,000
(80'sスポーツカーカップ)	IC	350	700,000
	IB	350	800,000
	IB	400	800,000
	IB	400	1,000,000
그랜드	IC	400	1,000,000
투어링카 트로피	IB	500	2,000,000
	IA	600	3,000,000
MR 챌린지	IC	350	500,000
(MRチャレンジ)	IB	500	600,000
	IA	600	1,500,000
4WD 챌린지	A	350	500,000
(4WDチャレンジ)	IC	400	600,000
	IA	700	1,500,000

레이스 명	필요 라이센스	마력 제한 (/)	1위 상금
글로벌 콤팩트 카 컵	B	250	400,000
(グローバルコンパクトカーカップ)	B	250	400,000
	B	300	400,000
러그 쥬얼리 세단 컵	A	400	500,000
(ラグジュアリーセダンカップ)	IC	500	600,000
	IB	600	1,000,000
퓨어 스포츠카 컵	A	400	700,000
	IC	450	800,000
	IB	600	1,000,000
튠드 NA카	IA	-	5,000,000
No. 1 컵	IA	-	5,000,000
	IA	-	5,000,000
튠드 터보 카	IA	-	5,000,000
No. 1컵	IA	-	5,000,000
	IA	-	5,000,000
그란투리스모	IA	-	5,000,000
올스타즈	IA	-	5,000,000
	IA	-	5,000,000
	IA	-	5,000,000
	IA	-	5,000,000
슈퍼 투어링	IB	500	1,500,000
트로피	IB	500	1,500,000
	IB	500	1,500,000
GT300 챔피언 쉽			10,000,000
	IB	600	1,500,000
GT500 챔피언 쉽			20,000,000
	IA	-	5,000,000



더트

랠리의 라이벌은 대자연. 자연을 상대로 자신의 한계에 도전하는 것! 하지만 괜히 까불면 몽둥이로 맞을 수도.

레이스 명	필요 라이센스	마력 제한 (/)	1위 상금
Smokey Mountain	A	-	500,000
South	IC	-	800,000
	IB	-	1,000,000
Smokey Mountain	A	-	500,000
North	IC	-	800,000
	IB	-	1,000,000
Green Forest	A	-	500,000
	IC	-	800,000
	IB	-	1,000,000
Tahiti Maze	A	-	500,000
	IB	-	1,000,000
	IB	-	1,000,000
Tahiti Dirt Route 3	A	-	500,000
	IC	-	800,000
	IB	-	1,000,000

레이스 명	필요 라이센스	마력 제한 (/)	1위 상금
(R) Smokey	A	-	500,000
Mountain North	IC	-	800,000
	IB	-	1,000,000
(R) Tahiti Dirt	A	-	500,000
Route 3	A	-	800,000
	IB	-	1,000,000
Pike's Peak	A	-	500,000
Down Hill	IC	-	800,000
	IB	-	1,000,000
Pike's Peak	A	-	500,000
Hill Climb	IB	-	2,500,000
	IB	-	2,500,000

내구 레이스

르망과 같은 느낌의 내구 레이스를 펼친다. 30바퀴 300km, 200miles, 2시간(!!!) 등 여러가지가 있다. 약간 지겹기는 하지만 돈을 아주 쉽게 벌 수 있고 또한 실제 레이스를 하는 것처럼 피트 인은 필수이며 또한, 슬립 스트림으로 300km밖에 안나오던 차가 350km까지 나와버리는 진정한 레이싱을 원하는 자들이여, 주변에 동료 레이서가 있다면 팀을 짜서 함께 도전하자!

레이스 명	필요 라이센스	마력 제한(/)	1위 상금
그란바레 스피드 웨이 300km 내구	IA	700	50,000,000
어플리콧트 빌 200km 내구	IB	600	50,000,000
시에틀 시가지 코스 100Miles 내구	IA	600	15,000,000
라그나 세카 스피드 웨이 200Miles 내구	IA	-	35,000,000
로마 시가지 코스 2시간 내구	IA	-	30,000,000
트라이얼 마운틴 30바퀴 내구	IB	300	15,000,000
스페셜 스테이지 루트 5 나이터 내구	IA	-	35,000,000

원메이크 등 메이커이벤트

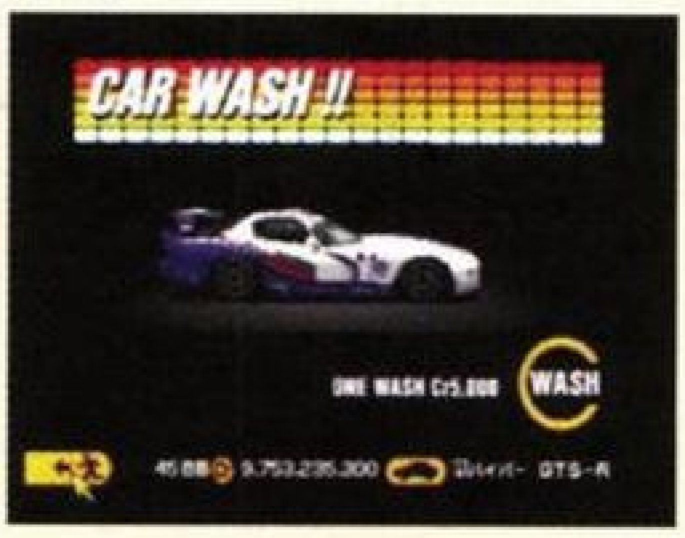
각 메이커에 준비되고 있는 원메이크 레이스(같은 회사차량끼리의 레이스)등의 이벤트 레이스등이 있다. 코스가 랜덤이고 차량의 제한이 많아서 짜증이 나도 게임 달성률 100%을 위해서라면.

홈



차고, 게임 스테이터스, 그리고 라이센스 크레디트(?)가 있다. 차고에서는 차의 정보를 알아볼 수 있고 차를 팔아치우거나 갈아탈 수 있다. 스테이터스에서는 현재 게임의 진행도와 라이센스의 취득상황 등이 있다.

세차장



말 그대로 차를 깨끗하게 씻는 곳이다. 가격은 5000(비싸다). 하지만 세차를 한다고 차의 외관이 변하지는 않는다(더러워지질 않으니까). 그냥 세차한다는 기분일 뿐이다.

머신테스트



자신이 가진 차를 테스트하는 곳이다.

0~400 코스, 0~1000 코스, 그리고 최고속도 측정코스가 있다. 자신의 차를 세팅하면서 자신에 맞는 주행을 찾는 것이 중요하다.

라이센스

자동차를 몰려면 당연히 라이센스(운전면허)가 있어야 한다. 몇몇 경기는 그냥 무면허(?)로 출전가능하지만 라이센스가 있어야 스



패셜 이벤트나 내구레이스 등을 할 수 있다. 더구나 전작의 라이센스보다는 훨씬 클리어하기가 수월해졌다(하지만 역시 몇몇 코스들은 상당히 어렵다). 라이센스를 따면서 가장 주의할 요소는 바로 코스아웃이다. 자동차 바퀴 4개중 1개라도 코스 안에 들어와 있으면 코스아웃이 아니다. 이것을 이용하여 코스 옆 라인을 살짝 넘어서 도는 것도 가능하고 S자 코스에서 일명 턱 넘기도 가능하니 이것이 익숙하게 되어야 골드로 도배할 수 있을 것이다. 각 라이센스마다 골드를 모두 취득하면 프레젠트 카를 받을 수 있다. 그럼 골드를 향하여 출발하자.

허가증은 5종류

국내 B급, 국내 A급, 국제 C급, 국제 B급, 국제 A급, 슈퍼 라이센스(10개의 코스의 타임어택)의 5종류가 있다. 슈퍼 라이센스까지 전부 클리어하면 '이벤트 신디사이저'가 등장한다. 이벤트 신디사이저는 자신의 차량에 맞는 이벤트를 정리해준다.



라이센스 소개

국내 B

B-1 발진가속과 브레이킹 1

1	0. 38. 650
2	0. 38. 900
3	0. 39. 800



▲여기서 부터 밟아랏

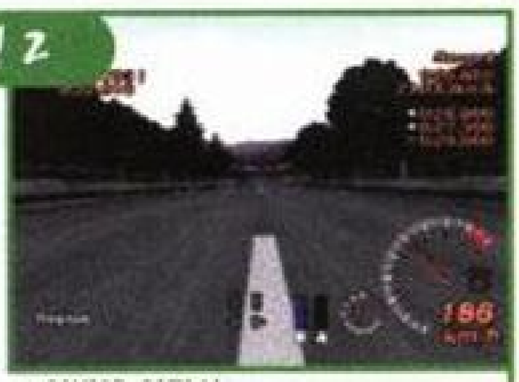
■사용 차종

TOYOTA vitz F

GT1에서도 나와서 친숙한 것 골인지점 전 900m를 지나, 2번째 흰색라인 시작부분에서 브레이크를 밟으면 된다. 기어를 낮추는 엔진 브레이크 후에, 페달을 밟고, rpm이 낮아지면 핸드 브레이크를 잡는 것이 가장 효율적.

B-2 발진가속과 브레이킹 2

1	0. 29. 270
2	0. 29. 550
3	0. 30. 500



▲이번엔 여기서

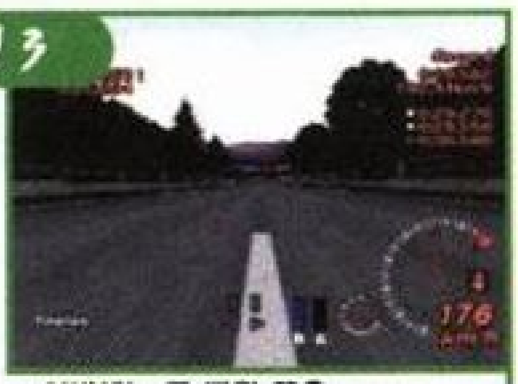
■사용 차종

Fiat coupe

위의 코스를 고속차량으로 달리므로 900m 지난 첫 흰색 라인에서 밟으면 된다.

B-3 발진가속과 브레이킹 3

1	0. 26. 800
2	0. 27. 300
3	0. 28. 000



▲이번에는 좀 빨리 꾸욱

■사용 차종

R34 SKYLINE GT-R V spec

차가 좀 더 고속차량이다. 900m 간판 시작점에서 밟으면 OK.

B-4 회전1 액셀워크 기초

1	0. 23. 700
2	0. 24. 200
3	0. 27. 000



▲이것이 걸치기

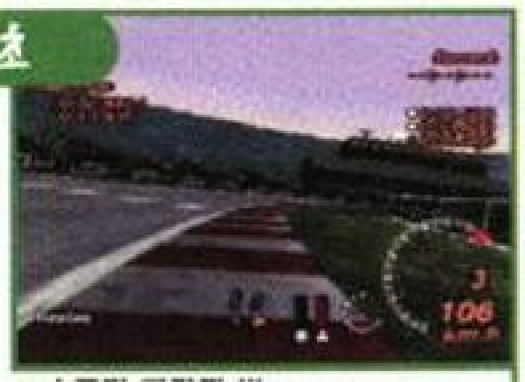
■사용 차종

NISSAN march G#

시작 후 72~3km를 유지하면서 코스 안쪽의 울긋불긋한 둔턱 부분에 타이어를 걸치며 2바퀴 돌면 OK.

B-5 회전2 액셀워크 기초

1	0. 32. 500
2	0. 33. 600
3	0. 35. 300



▲속도만 빨라질 뿐

■사용 차종

Impreza WRX STi ver v '98

코스4를 105~8 km로 유지하면서 돌면 OK.

B-6 초급 코너링 1

1	0. 24. 650
2	0. 25. 200
3	0. 27. 000



▲노란색!

■사용 차종

MAZDA DEMIO GL-X

GT2에서는 친절하게도 도로바닥에 노란색 선이 있다. 이 선을 따라간다는 생각으로 운전하면 쉽다. 주의할 점은 노 브레이크로 106 이상 주행해야 클리어하기가 쉽다는 점이다.

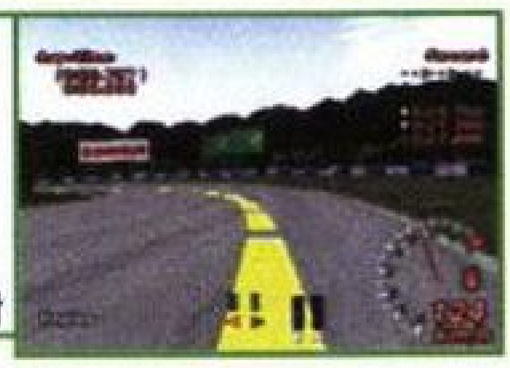
B-7 초급 코너링 2

1	0. 20. 750
2	0. 21. 300
3	0. 22. 800

■사용 차종

HONDA INTEGRA Type R '98

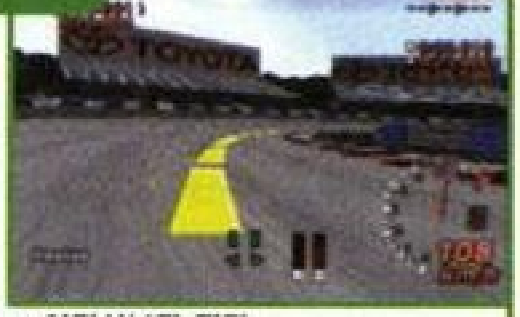
6코스를 좀더 고속차량으로 달리므로 107~8km 정도 유지하면서 노란색 선이 안쪽으로 꺾이는 부분부터 감속하면서 핸들을 꺾어주자.



▶따라가자

B-8 초급 코너링 3

1	0. 23. 310
2	0. 23. 800
3	0. 25. 500


▲여기서부터 꺾자

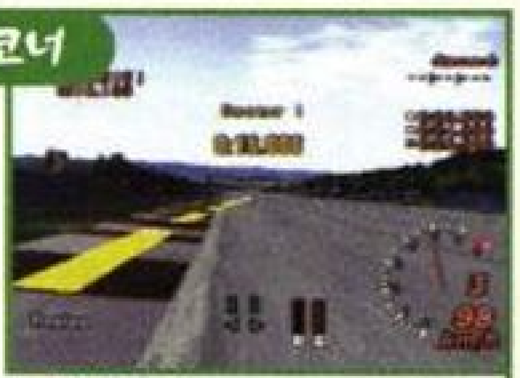
■사용 차종

HONDA INTEGRA Type R '98

우측헤어핀코스이다. 역시 노란선에 좌측바퀴를 걸친다는 생각으로 꺾이는 부분에서 브레이크를 105km 정도까지 밟으면서 코너링을 하자. 너무 한쪽으로 치우치면 스핀아웃되기 쉽다.

B-9 초급 코너링 4, S자 코너

1	0. 23. 550
2	0. 24. 200
3	0. 26. 000


▲걸쳐라 걸쳐

■사용 차종

ford cougar

S자 코스이므로 첫 코너링을 빠져나간 뒤 바로 반대쪽으로 핸들을 꺾어서 95km 유지하면 OK.

B-10 초급 코너링 5, S자 코너

1	0. 20. 300
2	0. 21. 100
3	0. 22. 700


▲노란선이 보이는가. 역시 걸치자

■사용 차종

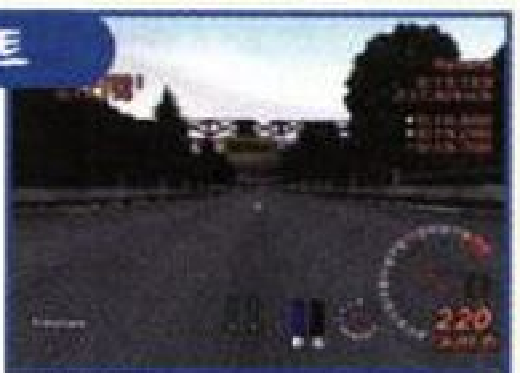
ford cougar

윗 코스를 100km로 시작하는 것 말고는 완전동일.

국내 A

A-1 고속 브레이킹 테스트

1	0. 18. 800
2	0. 19. 200
3	0. 19. 700


▲지겨워

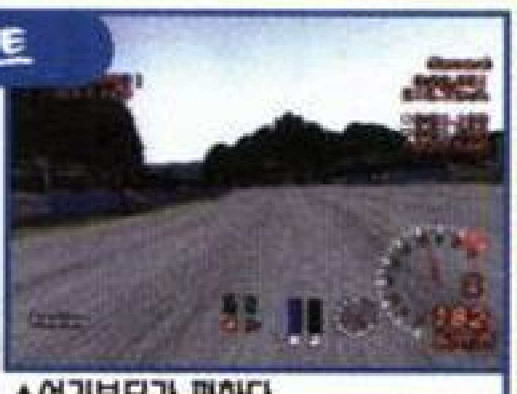
■사용 차종

R32 SKYLINE GT-R V Spec

국내B-3과 같이 브레이크를 900m 간판 전 2번째 흰색라인 시작부분부터 밟으면 OK.

A-2 선회 브레이킹 테스트

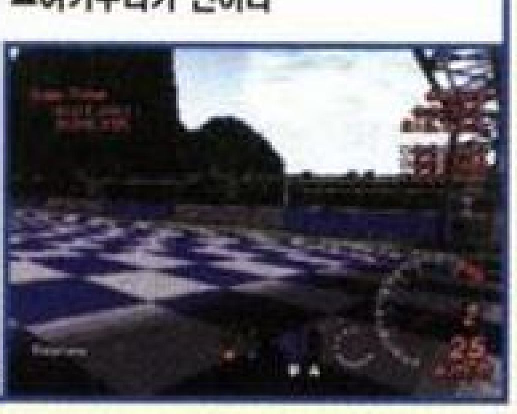
1	0. 21. 100
2	0. 21. 500
3	0. 22. 500


▲여기부터가 편하다

■사용 차종

SUBARU LEGACY B4 RSX

마지막 300m부분이 좌회전으로 되어있는 코스. 800m 간판부터 방향을 틀면서 900m간판 조금 못 미치는 부분에서 브레이크를 밟으면서 차를 옆으로 세워야 쉽다.


▶이렇게 옆으로 슬라이드 브레이킹

A-3 중급 코너링 1, FF편

1	0. 19. 200
2	0. 20. 000
3	0. 21. 600


▲조금 빠를 뿐 다를 바 없다

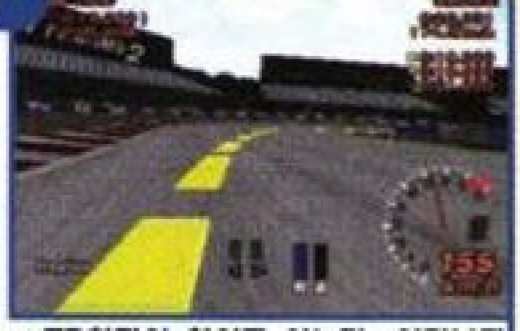
■사용 차종

HONDA INTEGRA Type R '98

B-8코스를 고속차량으로 달린다. 역시나 점선부분을 최대한 활용하여 110km 정도를 유지. FF이므로 언더 스티어 주의.

A-4 중급 코너링 2, FR편

1	0. 19. 300
2	0. 19. 900
3	0. 21. 800


▲FR차량의 차이를 아는가. 여기부터 밟자

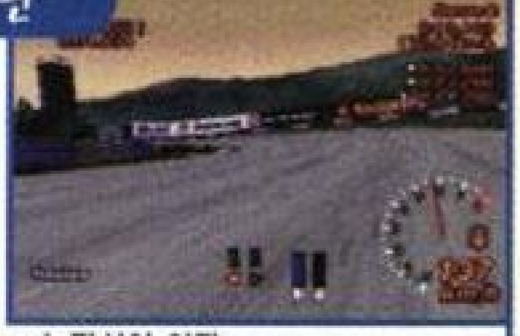
■사용 차종

TOYOTA ALTEZZA RS200

A-3 코스를 FR차량으로 주행하게되므로 스핀아웃되기가 더욱 쉽다. 코너를 돌면서 카운터를 줄 때 누르고 있는 것보다 살살 친다는 느낌으로 방향을 잡도록 하자.

A-5 중급 코너링 3, FF편

1	0. 12. 600
2	0. 13. 200
3	0. 14. 700


▲노란선이 없다

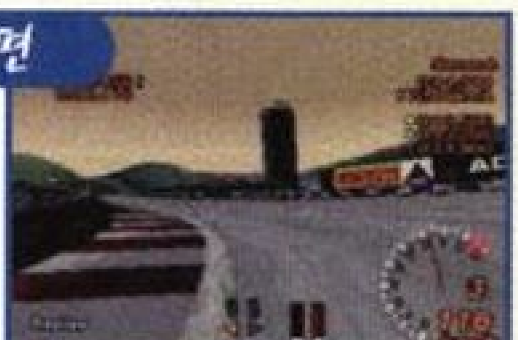
■사용 차종

HONDA INTEGRA Type R '98

B-6 코스를 노란색선 없이 고속차량으로 운전하게되므로 좀더 과감한 브레이킹이 요구된다.

A-6 중급 코너링 4, FR편

1	0. 12. 500
2	0. 13. 200
3	0. 14. 900


▲걸치기

■사용 차종

TOYOTA ALTEZZA RS200

A-5코스를 FR 차량으로 주행하게된다 역시 스핀아웃을 조심하도록 하자.

A-7 코너링의 응용 1, S자

1	0. 24. 600
2	0. 25. 200
3	0. 27. 000


▲여기서 우선 한번 꺾고

■사용 차종

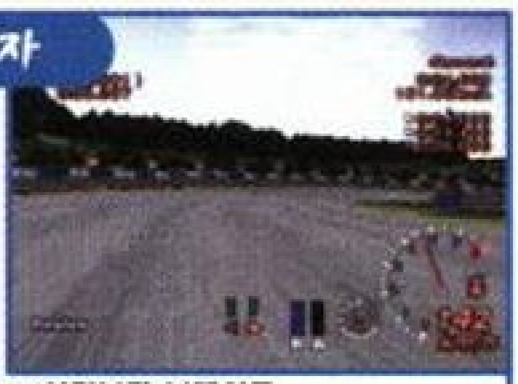
MITSUBISHI GTO MR

이번 차량이 4WD이므로 코너 탈출시의 가속력을 무기로 과감한 브레이킹이 필요하다. B-8코스의 반대로 우측헤어핀 코스 뒤 바로 좌측헤어핀 코스가 연결되어있다. 따라서 첫 코너를 돌고 나서 110 km를 유지하면서 2번째 코스를 돌도록 하자.


▲여기서 다시꺾자

A-8 코너링의 응용 2, S자

1	0.24.000
2	0.24.400
3	0.26.000


▲여기부터 브레이크

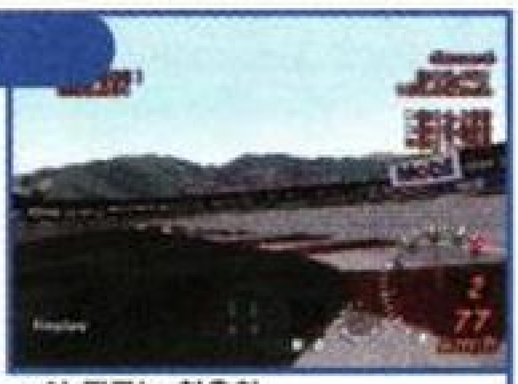
■사용 차종

SUPRA RZ

A-7 코스를 고속차량으로 달리게 된다. 좀더 빠른 브레이킹이 필요하다.

A-9 코너링의 응용 3

1	0.14.100
2	0.15.200
3	0.17.700


▲이 정도는 허용치

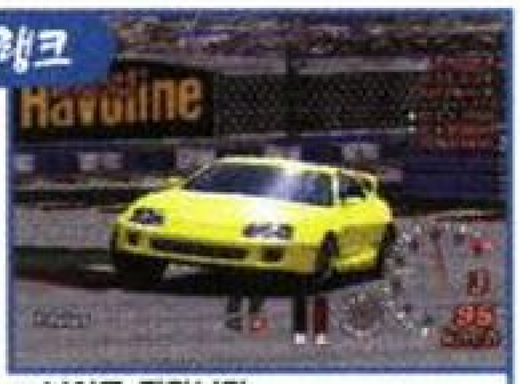
■사용 차종

MITSUBISHI GTO MR

B-9 코스를 노란색 선 없이 고속차량으로 주행한다. 약간 일찍 브레이킹하도록 하자.

A-10 코너링의 응용 4, 클랭크

1	0.13.700
2	0.14.800
3	0.17.000



▲넘어도 된다니까

■사용 차종

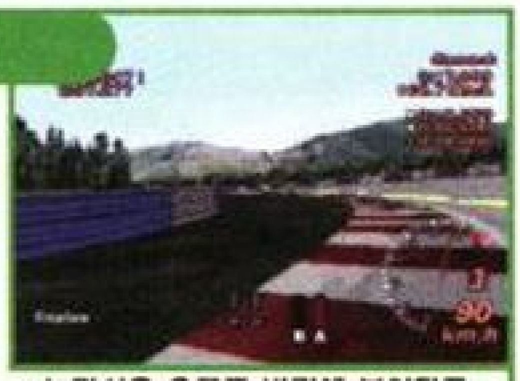
SUPRA RZ

A-9 코스를 고속차량으로 주행한다.

국제 C

IC-1 초급 코너링 J턴

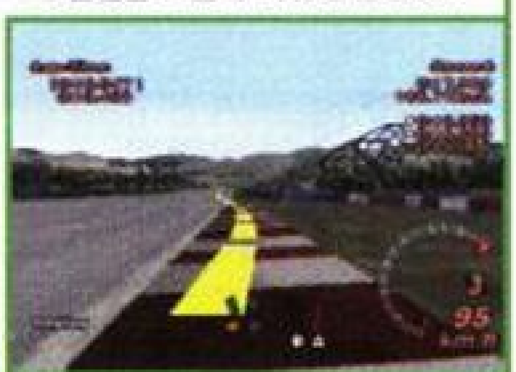
1	0.16.050
2	0.16.600
3	0.18.000


▲노란선을 오른쪽 바퀴에 붙인다고

■사용 차종

MAZDA ROADSTER 1.8 RS

B-7 코스를 고속차량으로 주행하게 되다 95km 정도를 유지하면서 코너를 빠져나가자.


▶노란선도 넘었어

IC-2 중급 코너링 J턴

1	0.15.450
2	0.16.000
3	0.18.000


▲여기서부터 감속하며 코너링

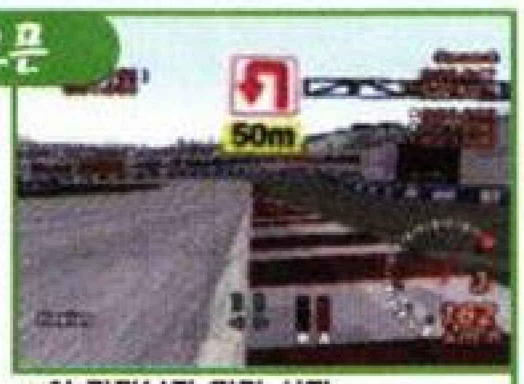
■사용 차종

NISSAN S15 SILVIA SP.R Aero

IC-1 코스를 고속차량으로 주행하게된다. 차 성능 때문인지 100km 까지 유지해도 별무리 없다.

IC-3 복합 코너공략 1, 오픈

1	0.20.200
2	0.21.600
3	0.23.500



▲이 간판부터 꺾기 시작

■사용 차종

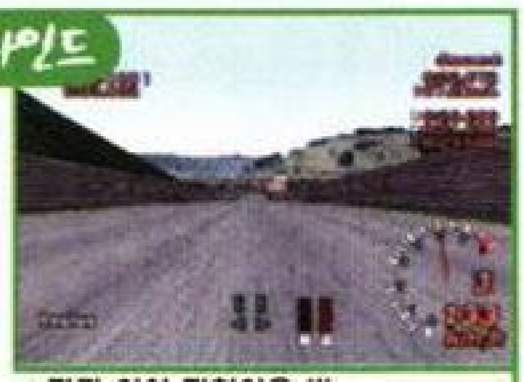
CAMARO Z28 coupe

좌측헤어핀 후 다시 한번 좌측헤어핀이 이어지는 코스이다. 지금까지 사용한 걸치기를 적극적으로 사용해야 쉽다. 아니면 차의 가속을 믿고 확실한 브레이크를 주면서 코너를 돌자.


▶여기까지도 꺾고 있자

IC-4 복합 코너공략 2, 브라인드

1	0.20.200
2	0.21.600
3	0.23.500


▲단지 옆이 막혀있을 뿐

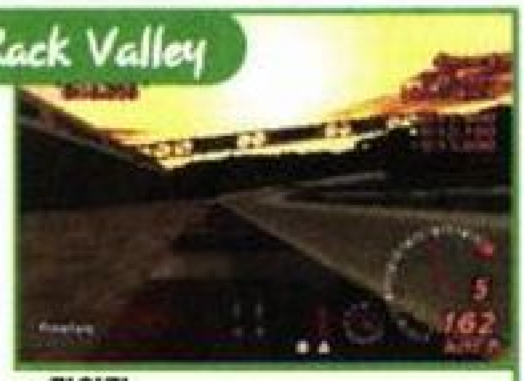
■사용 차종

CAMARO Z28 coupe

IC-3 코스사이드에 방벽이 생겼다. 이것으로 코스아웃이 아닌 크러시로 좌절할 뿐. 동일하다.

IC-5 실전 코너링 1, Red Rack Valley

1	0.11.400
2	0.12.100
3	0.13.600


▲걸쳐라

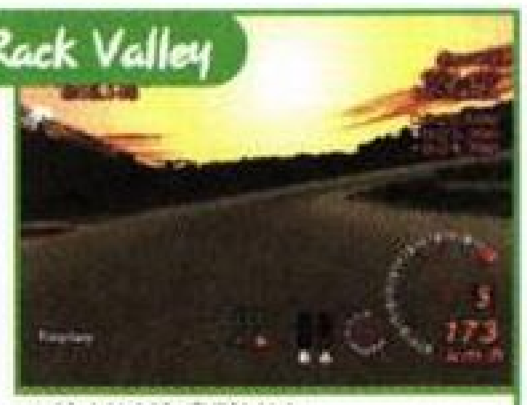
■사용 차종

SUPRA RZ

이제부터는 IC나머지부분은 게임중의 코스 중 일부를 시간 내로 통과하는 것이다. 코스의 일부분인 만큼 여기서 연습해두면 나중에 굉장히 편해진다. 노력만이 있을 뿐.

IC-6 실전 코너링 2, Red Rack Valley

1	0.22.500
2	0.23.300
3	0.24.700


▲이 부분이 추가부분

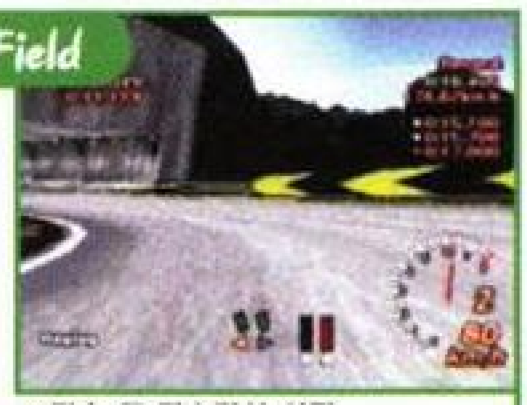
■사용 차종

SUPRA RZ

위의 코스에 우측헤어핀을 추가한 코스.

IC-7 실전 코너링 3, Mid-Field

1	0.15.100
2	0.15.700
3	0.17.000


▲감속 또 감속만이 살길

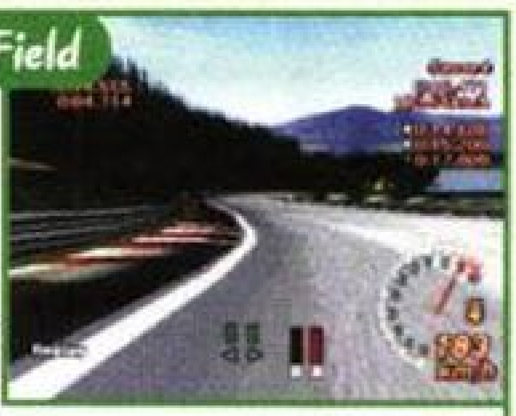
■사용 차종

TOYOTA CELICA SS-Ⅱ

S자 코스를 지난 뒤 헤어핀 코스를 통하여 터널 안의 골인지점으로 가는 코스. 까다로운 코스중 하나이다. 주의할 곳 은 S자를 지나자마자 우측으로 꺾어서 80km 까지 감속하여 터널을 진입하여야 한다는 점. 괜히 기분 내다가는 벽에 크래시 되어버린다.

1C-8 실전 코너링 4, Mid-Field

1	0. 14. 600
2	0. 15. 200
3	0. 17. 000



▶S자 코스 이정도야

■사용 차종

HONDA S2000

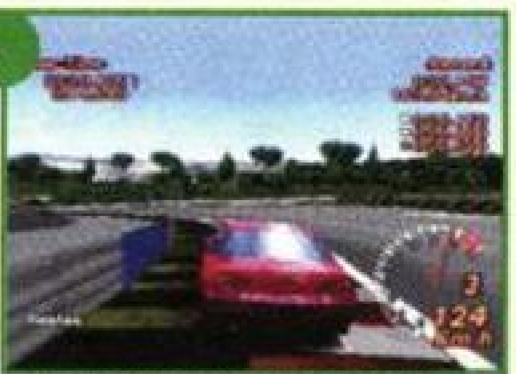
위의 코스를 고속차량으로 주행하지만 사용차량이 혼다 S2000인만큼 어렵지는 않다.



▶감속해도 이만큼 벽과 가깝다

1C-9 실전 코너링 5, Rome

1	0. 20. 150
2	0. 20. 800
3	0. 22. 500



▲벽에만 접촉하지 않으면 상관없다

■사용 차종

ALFA 156 2.5 V6 24V

우선 원만한 좌회전 후 우측 헤어핀이 연결된 코스이므로 좌회전 시 브레이크를 사용하지 않고 돈후, 헤어핀 코스 시작에서 브레이크를 잡아 120km정도로 통과하면 O K.

1C-10 실전 코너링 6, Seattle

1	0. 22. 500
2	0. 23. 500
3	0. 27. 000



▲여기부터 감속하며 코너링

■사용 차종

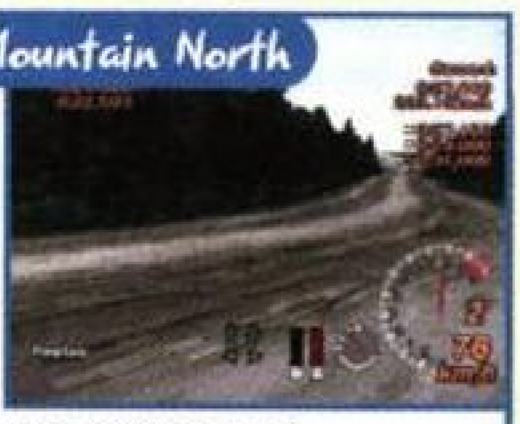
corvette GS '96

지금까지 닦은 코너링 실력과 걸치기 실력을 동원하여 클리어하자.

국제 B

1B-1 더트공략 1, Smokey Mountain North

1	0. 27. 100
2	0. 29. 000
3	0. 31. 000



▲오, 휙휙 꺾이는구만

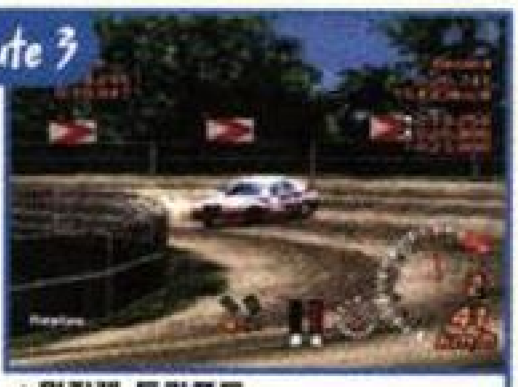
■사용 차종

RIMPREZA '99 RALLY CAR

처음으로 하는 랠리코스. 전반적으로 난이도가 쉬우나 점프 후에 착지 시 무리한 핸들 조작은 바로 스핀아웃으로 연결되니 조심.

1B-2 더트공략 2, Tahiti dirt Route 3

1	0. 19. 250
2	0. 20. 800
3	0. 23. 000



▲멋지게 드리프트

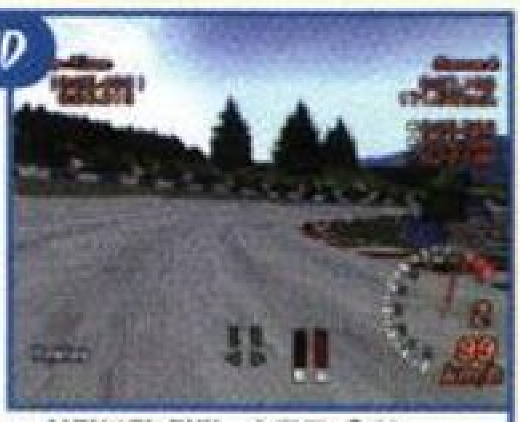
■사용차종

RLANCER EvO.V RALLY CAR '98

역시 랠리맵. 코너링시 속도감속과 드리프트를 해야한다. 하지만 너무 잘 돌아버리므로 카운터를 잘해주길.

1B-3 오버스티어 공략 1 FWD

1	0. 25. 500
2	0. 26. 300
3	0. 27. 500



▲여기부터 꺾자. 속도도 유의

■사용 차종

MITSUBISHI FTO GPX

2연속 헤어핀 코스. 코너진입 시 100km만 유지해서 빠져나가면 큰 어려움은 없다.

1B-4 오버스티어 공략 2 RWD

1	0. 24. 300
2	0. 25. 200
3	0. 26. 500



▲여기부터 밟으며 코너링

■사용 차종

NSX Type S Zero

위의 코스를 더 고속차량으로 주행 역시 확실한 브레이킹만 해준다면 무리 없는 코스.

1B-5 복합코너공략 3

1	0. 17. 900
2	0. 18. 800
3	0. 20. 000



▲이제는 실력뿐(여기부터 꺾자)

■사용 차종

MUSTANG SVT Cobra '98

각이 굉장히 큰 헤어핀코스 도중에 약간의 직선에서도 핸들을 왼쪽을 약간씩 틀어놓는 것이 편하다.

1B-6 저속 슬라롬

1	0. 19. 700
2	0. 21. 000
3	0. 22. 900



▲이 정도 스피드는 유지해야 시간 내 골인

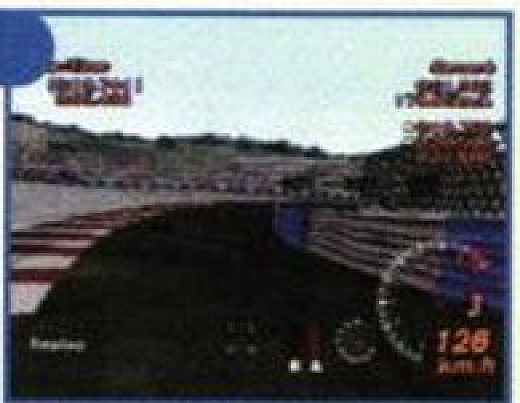
■사용 차종

Peugeot 106 1.6 Rallye

직선 도로 중 장애물 10개를 통과하여 골인하는 코스. 처음 장애물을 통과하면서 65정도를 유지하는 것이 좋은데 이는 엑셀레이터를 눌렀다 떼었다 하는 방법으로 하고, 장애물은 스치듯이 최대한 회전반경을 줄여서 돌아야 한다.

1B-7 복합코너공략 4

1	0. 19. 750
2	0. 20. 500
3	0. 22. 600



▲이것도 코스아웃이 아니다. 과감한 주행이 필요

■사용 차종

R33 SKYLINE GT-R V spec

이번 2연속 헤어핀 코스는 차가 무지하게 빠르므로 첫 헤어핀 코스를 돌 때, 바퀴 3개를 코스 밖에다가 걸어두고 아슬아슬하게 넘어야 다음번 헤어핀 코스가 쉬워진다.

1B-8 고속 슬라롬

1	0, 18, 650
2	0, 19, 500
3	0, 21, 700

■사용 차종

HONDA S2000



▲이 속도에 이만큼만 움직여야 클리어

고속으로 장애물을 10 개 통과하는 코스. 위와 같은 방법으로 첫 장애물 통과후 135km 정도를 유지하면 된다.

1B-9 실전코너링 7, Red Rack Valley

1	0, 23, 800
2	0, 24, 000
3	0, 26, 000

■사용 차종

MAZDA RX-7 Type RS



▲빕자니까

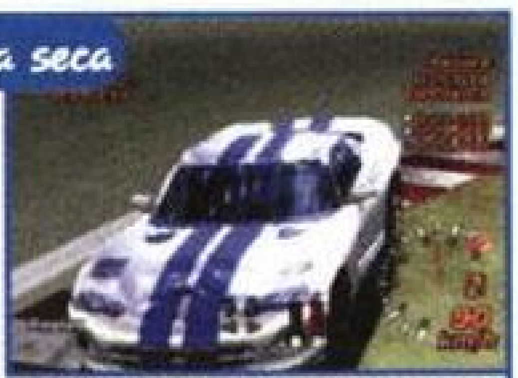
P턴코스(270° 코너). 문제는 코너링에 경사가 있으므로 카운터시 조금만 해야 스핀아웃이 되지 않는다.

1B-10 실전코너링 8, Laguna seca

1	0, 23, 200
2	0, 24, 800
3	0, 25, 700

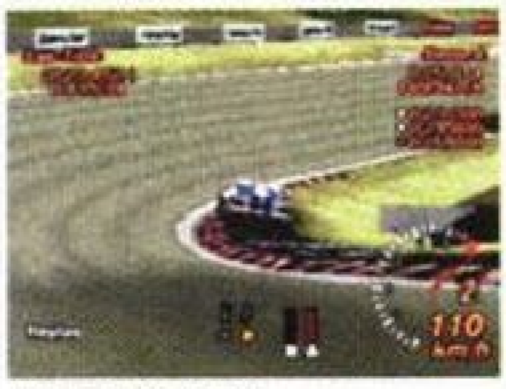
■사용 차종

VIPER GTS



▲이렇게 감속한 후

아마도 라이센스 중 최고 난이도를 자랑하는 코스이다. 처음 가속구간이 있고 간판을 지나면서 바로 90° 코너링이 2개 연속으로 이어지는 코스인데 처음 가속구간이 언덕이고 그 뒤의 코너링은 다운 힐이기 때문에 속도를 잘못 조절하면 차가 그냥 코스 밖으로 날아 가버리므로 주의하자. 때문에 처음 코너에서 70km이하로 통과하여 바로 카운터를 주면서 가속해야 한다.



▲이런 식으로 통과



▲기분 내다간



▲크레이지

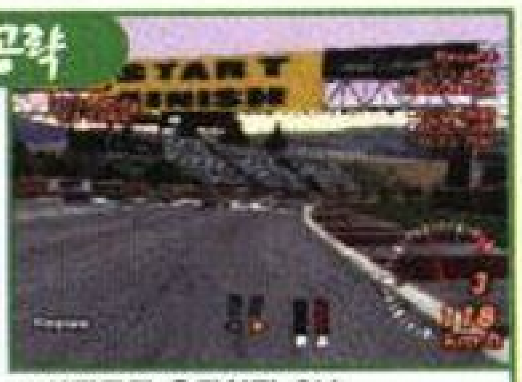
국제 A

1A-1 원선회 오버스티어 공략

1	0, 31, 900
2	0, 32, 500
3	0, 33, 700

■사용 차종

VIPER GTS



▲이정도만 유지하면 OK

B-4 코스를 고속차량으로 주행. 그냥 110 km정도를 유지하면서 코너안쪽을 따라 돌면 OK.

1A-2 초고속 복합코너 1

1	0, 23, 900
2	0, 25, 000
3	0, 26, 800

■사용 차종

TVR GRITTITH 500



▲이렇게 드리프트

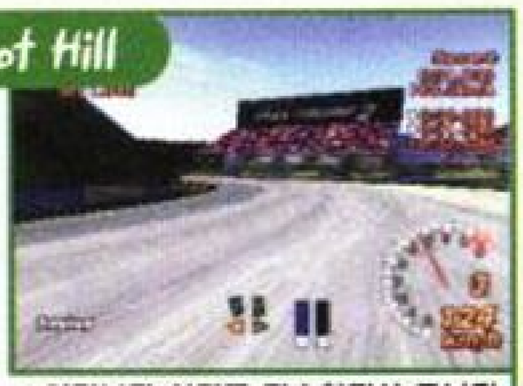
S자 코스가 2개 연속으로 이어져있는 코스인 만큼 속도 조절에 신경을 써주어야 한다. 전체적으로 첫 번 째 S자 코스는 140km 정도 두 번째 S자 코스 첫 번째 코너에서 110km 이하가 아니라면 코스 아웃되기 쉽다.

1A-3 실전 코너링 9, Apricot Hill

1	0, 30, 000
2	0, 31, 500
3	0, 32, 600

■사용 차종

NSX Type S Zero



▲여기부터 이만큼 감속하면서 코너링

S자코스 3연타라는 무시무시한 코스이다. 하지만 욕심을 내지 말고 대략 130정도를 유지한다는 생각으로 달리도록. 역시 걸치기도 중요하다.

A-4 실전 더트공략 3, Smokey Mountain North

1	0, 27, 800
2	0, 29, 000
3	0, 31, 000

■사용 차종

FORD ESCORT RALLY CAR



▲더트는 드리프트가 생명

랠리코스 중 일부를 달리는 코스. 차가 고속이므로 어설프게 드리프트 후 카운터를 했다가는 바로 스핀아웃 되어버린다 맨 마지막코너에서는 90km 이하로 떨어뜨리면서 드리프트를 시도하여 차를 옆으로 골인시켜주자.

1A-5 힐 크라임 테크닉

1	0, 27, 000
2	0, 29, 000
3	0, 31, 000

■사용 차종

ESCUDO PIKES PEAK VERSION



▲괴수머신이다

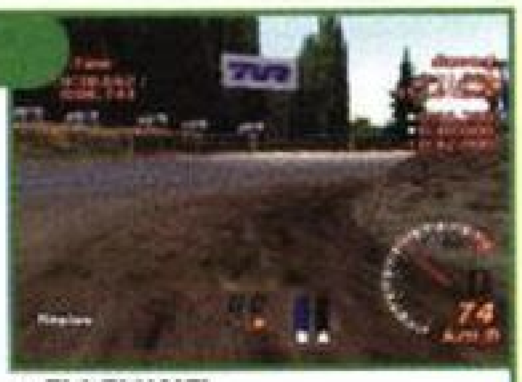
스즈키의 무시무시한 괴수머신으로 주행하기 때문에 웬만큼 벽에 부딪혀도 다시 100km를 낼 수 있다. 하지만 엄청난 가속력으로 인하여 조금만 놔두면 200가까이 속도가 올라가버리므로 코너링 시 100km 이하로 확실히 떨어뜨려 두자.

1A-6 다운힐 테크닉

1	0, 38, 700
2	0, 40, 000
3	0, 42, 000

■사용 차종

PEUGEOT 306 S16



▲괴수머신이다

시작하자마자와 3번째의 엄청난 헤어핀코너에서는 60km이하로 떨어뜨리면서 코너링을 하고 무리한 드리프트에 의한 스핀아웃을 조심하자. 그 이외에는 무난한 코스.

1A-7 실전 코너링 10

1	0, 16, 300
2	0, 17, 700
3	0, 18, 800

■사용 차종

ALTA 155 TOURING CAR



▲주의, 감속

코스 옆에 방벽이 있으므로 많이 나가게되면 크래시 되므로 적당히 걸치자. 차가 좋아서인지 2번째 코너를 제외한 코너부분은 180km 이상으로 달릴 수 있다.

1A-9 실전 코너링 12

1	0, 19, 900
2	0, 21, 000
3	0, 22, 000

■사용 차종

R390 GT '98



▲또 시작이군

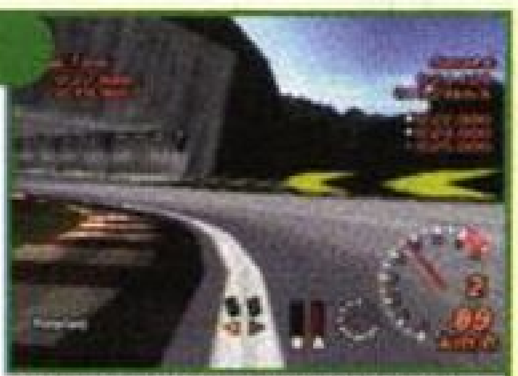
지옥의 B-10 코스를 고속차량으로 주행하기 때문에 더 많은 주의가 필요하다. 역시나 수많은 연습을 해야 클리어 할 수 있으니, 근성으로 덤비자.

1A-8 실전 코너링 11

1	0, 22, 900
2	0, 24, 000
3	0, 25, 000

■사용 차종

jaguar XJ220 GT Race Car



▲이 코스는 여기에서의 감속이 생명

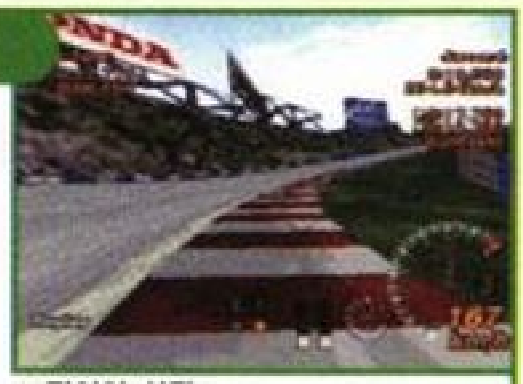
헤어핀코스를 지난 뒤 IC-7 코스가 이어진다. 차의 가속능력과 회전력을 믿고 터널진입부분에서는 80km 이하로 확실히 줄여야 크래시를 피한다.

1A-10 초고속복합코너 2

1	0, 17, 750
2	0, 18, 700
3	0, 20, 000

■사용 차종

GT-ONE '98



▲꺾어야 산다

흡사 F1레이스 카로 코스를 돌아야하는데 가속력이 좋은데다 브레이크도 밟으면 팍팍 감소되므로 오히려 위의 코스보다 쉽다.

슈퍼 라이센스

이것은 아케이드모드의 코스들을 시간 내로 달리는 것이다. 이것은 지금까지 갈고 닦은 순수한 실력으로만 클리어 가능하다.

자동차 구입

1,000,000Cr으로 살 수있는 추천차량

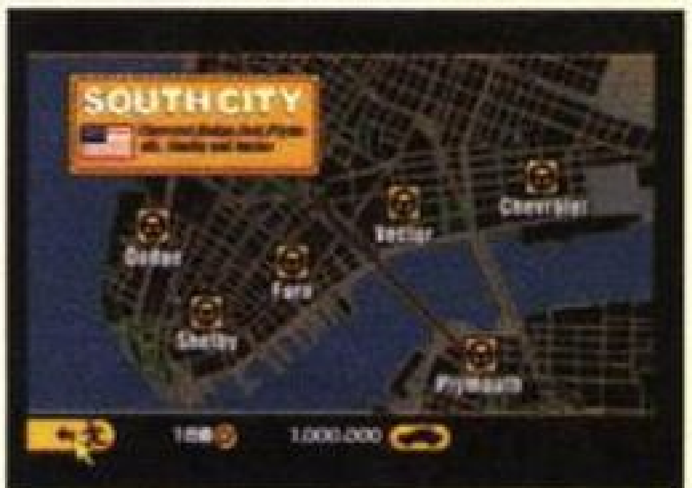
그란투리스모 모드에서는 전작과 같이, 게임시작 시에 100만 Cr을 소지하고 있다. 개인적으로 100만 Cr로 구입할 수 있는 차량을 추천하자면

*FF→HONDA, 프레류드 Si VTEC '91, 10일째에서 출현.

*FR→도요다, 스프라 트윈 터보 R.

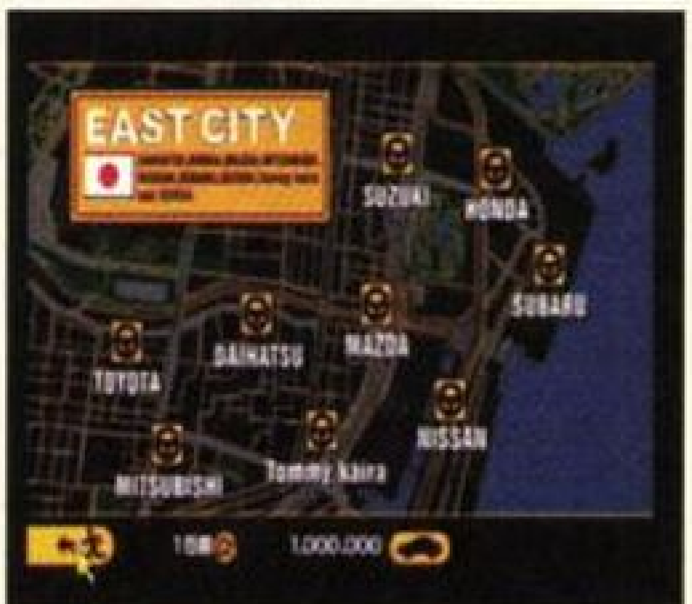
동서남북 도시마다 살수 있는 차량이 정해져 있다.

남(SOUTH CITY)



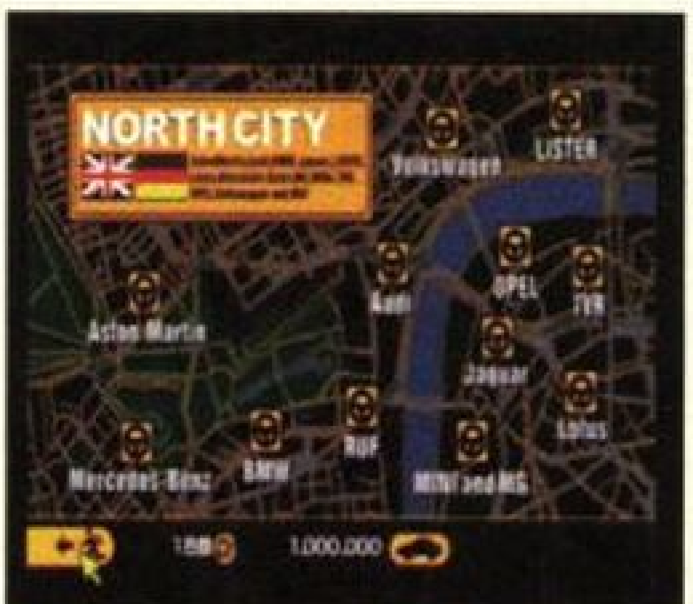
미국 메이커들. Cherolet, Mercury, Dodge, Plymouth, Vector, Shelby, Ford, INFINITI, LEXUS.

동(EAST CITY)



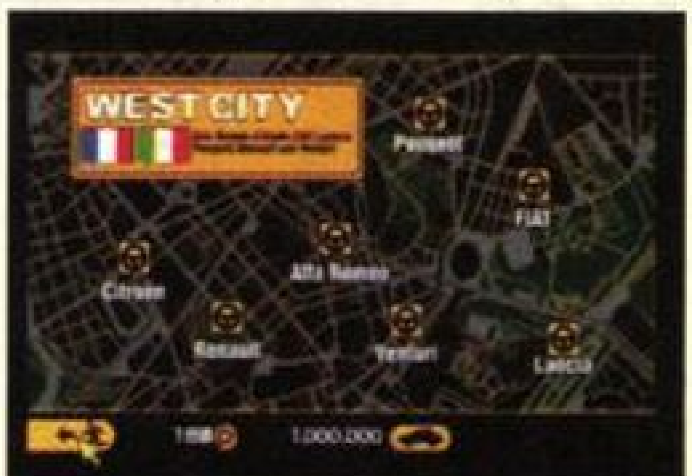
일본 메이커들. 다이하츠, 스즈키, 미츠비시, 혼다, 마즈다, 스바루, 도요다, 닛산, 토미 카이라 등의 메이커가 있다.

북(NORTH CITY)



독일과 영국메이커들. Astro Martin, Audi, LISTER, OPEL, Vauxhall, Volkswagen, Jaguar, TVR, Mercedes-Benz, BMW, RUF, MINI, MG, Lotus 등의 메이커가 있다.

서(WEST CITY)



프랑스와 이탈리아 메이커들. Renault, Alfa Romeo, Peugeot, Citroen, FIAT, Venturi, Lancia 등의 메이커가 있다.

튜닝

머플러





머플러 & 에어클리너

● Sports

일반 머플러보다 길이가 짧고 지름이 넓은 순정 형태의 에어클리너와 배기 출력이 잘되는 레이싱 스포츠 주행용 머플러이다. 터보튠에 입문하기 좋으며 자연흡기 엔진에서도 고회전에서의 토크가 높아진다.

● Semi Racing

우레탄 스펀지와 필터를 이용한 경주용 에어 클리너와 고회전의 엔진효율을 높여주는 길이가 짧은 머플러를 조합한 튜닝. 터보 엔진카에 최적.

● Racing

세미 레이싱보다 흡입효율이 높은 에어 패널을 가진 레이스 전용의 에어 클리너와 레이싱 전용의 스트레이트 머플러응 조합한 튜닝. 최대 출력을 추구하여 저회전에서의 토크가 약하기 때문에 기어비율 조정을 통한 보정이 필요하다.

브레이크





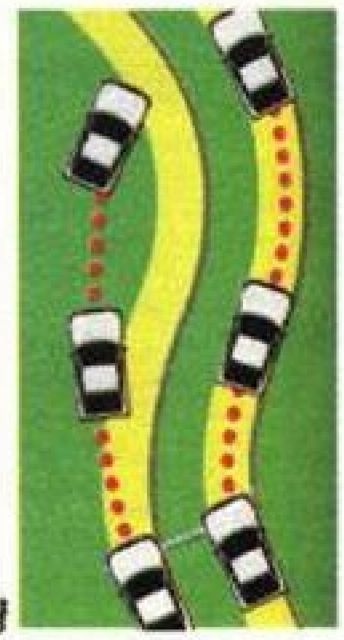


브레이크 키트

장시간의 주행에서도 안정된 스토핑 파워를 발휘하는 카본메탈릭 브레이크패드, 초기 제동력 단페드성과 같이 노멀브레이크를 훨씬 뛰어넘고, 단구레이스에서도 사용할 수 있는데다가 브레이크플더(DOT5)의 교환도 동시에 시행한다.

브레이크 밸런스 콘트롤러

안티록 브레이크 시스템에 제어를 우선으로 하는 것으로 전후의 브레이크 제동력 벨런스를 조절하여, 프론트를 강하게 하면 안전성 중시의 언더스티어 경향으로, 리어를 강하게 하면 선회성 중심의 오버스티어 경향이 된다. 리어에 너무 치중하게되면 스핀아웃되기 쉬우니 주의를 바라는 바이다.



▶장착 차량과 미장착 차량

엔진





컴퓨터

무엇보다도 초보적인 튜닝. 엔진시스템 프로그램을 변경하는 것으로 엔진의 점화시기, 연소비를 조정해서 파워를 높여준다.

NA튜닝

● stage1

점화시기의 조정 벨브 타이밍의 조정으로 자연 흡기엔진의 토크와 파워를 높여줌.

● stage2

stage1 보다 고 회전 고출력이 가능하며, 압축비 향상, 컴퓨터 교환과 강화, 밸브 스토킹이 장착되어 저속에서 약간 토크 다운이 되지만 고 회전의 파워향상을 중요시한 튜닝.

● stage3

stage2까지의 사양에서의 피스톤, 캠, 벨브, 콘로드적인 부품의 경량화를 이룬 튠. 스프링 엔진 부품등을 고회전에 맞추고 전체적으로 레이스전용으로 교환한다. 압축비를 극한으로 올렸으며 최대마력에 목표를 두고 있기 때문에 파워벨트는 중 · 고회전 구역 측에 시프트.

엔진 밸런스

● 풀 밸런스 튠

피스톤 중량에 맞추어 풀 밸런스, 클랭크 실 샤프트, 콘로드 등의 복잡한 튠을 통해,

엔진 플렉션을 감속시켜 파워가 높아져 고회전을 가능하게 만든다.

브로어 & 스토크UP

엔진에 스토크 증가량에 의해서 1기압정도의 배기량을 높이는 튜닝. 배기량을 높여 엔진의 각 회전구역 전역에 토크를 증가시킨다.

포트폴리쉬

에어의 통로인 흡배기 포트 내측을 부드럽게 연마 · 가공함으로써 흡기저항을 감소시키고 엔진의 반응이 좋게 한다. 파워업의 양은 적지만 NA엔진에서는 필수의 튜닝.

● 드라이브 트레인



트랜스미션

● 클로즈미션

1~5까지의 클로즈미션으로 노멀미션과 어셈블리가 동시에 교환이 된다. 여러 코너에 대응 가능하여 파워벤드 유지가 가능. 자연흡기엔진에 추천할 만하다.

● 수퍼 클로즈미션

크로즈미션의 성능이 좋은 킷트.

● 트렌스미션 풀 커스터마이즈 서비스

파이널 기어를 포함하여 모든 기어를 교환 가능한 레이스용 서비스. 머신에 사용되면 서킷 특성에 맞춰서 정밀하고 복잡한 기어 레티오(기어비) 구성이 가능.

플라이휠

● 스포츠

크롬 몰던을 사용한 경량화된 플라이 휠. 엔진의 출력향상에 도움되지만 언덕에서 실속하기가 쉬워진다.

● 세미레이싱

경기용의 스포츠타입보다 더 경량화 되어 있어 언덕을 오를 경우 실속하기 쉽다.

● 레이싱

세미레이싱보다도 더욱더 경량화된 부품으로 이루어져있고, 마찬가지로 언덕에 오를 경우 세미보다 더 실속하기 쉽다.

클러치

● 빅싱글

시프트 체인지를 한 경우 느낌이 변화되어 노멀에 비해 시프트업 시 반응속도가 더욱 좋아지게 된다.

● 트윈 플라이트

클러치 플레이트를 2장으로 써서 높은 토크의 머신에 사용되는 키트. 시프트업 시 클러치의 마찰이 감소되어 가속성능이 향상된다.

● 트리플 플라이트

클러치 플레이트를 3장으로 써서, 토크전달능력과 다이렉트 감을 향상시키는 키트. 거친 튠 엔진을 장착한 자동차에 적합.

● 프로펠라 시프트

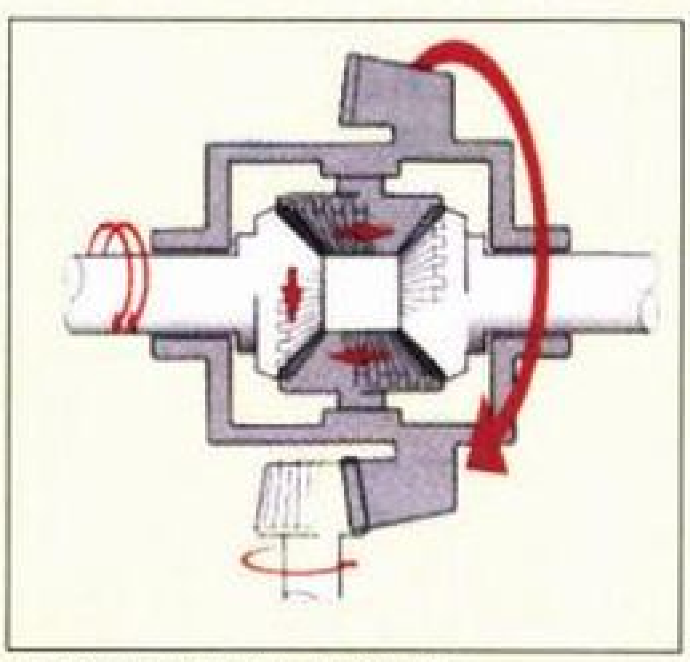
카본 프로펠러시프트, 카본 컴포지트를 사용하여 경량화 된 시프트입니다. 디퍼런셜 기어와 미션과의 사이에서 존재하기 때문에 엔진 가속성능에 향상에 도움이 된다.

FOR 프로페셔널

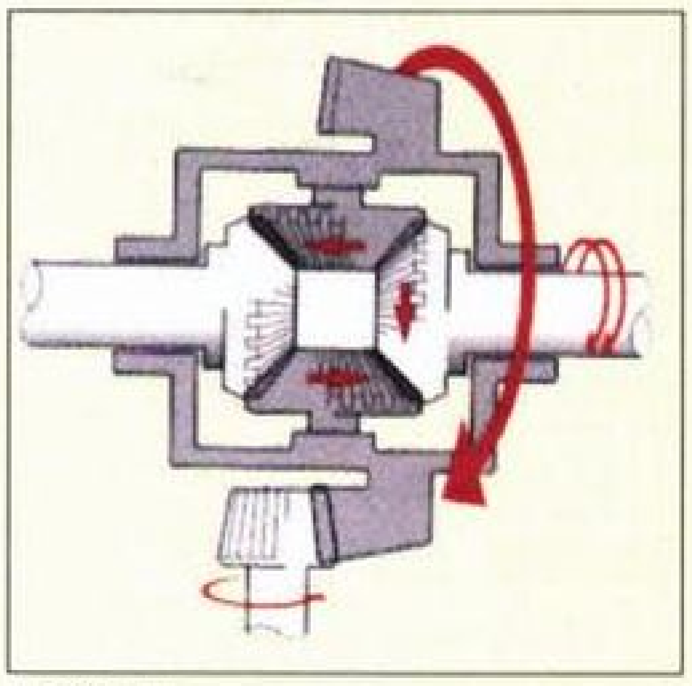
● LSD



'리미티드 슬립 디퍼런셜'의 약자로 선회 가속 시에 인라인의 타이어가 호일스핀되는 것을 막아준다. 장착하여 높은 마력의 차량이 스타트할 때나 드리프트 가속 시에 호일스핀이 줄어들며, 시프트업 시에도 반응성을 높여주기도 한다. 그리고 고속 주행에서의 직진성도 향상시켜주기까지 한다. LSD의 종류로는 많은 클러치를 이용하는 마찰식, 점액을 이용하여 좌우 회전비를 조절하는 점성식, 좌우의 타이어에 전해지는 엔진의 힘(토크)를 조절하는 토크 감응식이 있다.



▲좌회전 시 디퍼런셜 기어의 작동



▲우회전 시

● 2way LSD

가속방향과 감속방향 양방향 모두에 대해 이미티드 슬립 효과가 발휘되는 LSD. 감속 시에 동작하여 브레이킹 시에 안정시켜주어 급브레이크를 가능하게 한다. 가속 시에도 강한 접지력을 가질 수 있게 한다.

● 1way LSD

가속방향에 대해서만 LSD효과가 있는 파츠. 전륜구동차에 적합한 LSD이며, 브레이킹 시에는 LSD가 완벽하게 작동하지 않아 안정을 잃기 쉽다. 따라서 이것을 가속 시 작동하는 LSD로 회복가능한 방식이 1way LSD이다. 드리프트 주행에 끝내준다.

● 1.5way LSD

1way의 변형 형태. 가속할 때 보다 강한 형태로 강한 접지력을 가질 수 있게 한다.

터보



터빈 키트

● stage 1 : 터빈 키트 1

콤팩트한 터빈을 이용하여 저속과 중에서의 토크가 강해져서 높은 회전비와 파워를 얻을 수 있는 터빈 키트이다. 터보의 힘이 작지만 운전자의 입력에 빠르게 반응하는 하이 리스폰스(높은 반응력) 특성이 있다. 따라서 어떤 서킷에서도 적용될 수 있는 좋은 밸런스를 가지고 있다. 메탈 커스켓, 오일 쿨러, 강화 오일 펌프 같은 영구 파츠도 대용품으로 교체한다.

● stage 2: 터빈 키트 2

고회전에서의 최대 파워와 저속, 중속에서의 밸런스를 중시한 터빈 키트이다. 터빈 키트 1에 비해서 저속에서의 토크가 작으며 중속에서 그 위로의 회전에 힘이 있는 타입이다. 메탈 커스켓, 오일 쿨러, 강화 오일펌프 같은 영구 파츠 외에도 퓨얼 펌프, 인젝션, 컴퓨터 역시 대용품으로 교체한다.

● stage 3: 터빈 키트 3

피크 파워를 중시하여 0-400m의 가속 성능이 뛰어난 터빈 키트이다. 터빈 키트 2에서 파워벤드를 고회전성으로 올린다. 크로스 미션과 함께 조합되어 더욱 효과를 발휘한다. 터빈 키트 2와 같은 파츠를 대용품으로 교체한다.

● stage 4: 터빈 킷트 4

최대 마력을 추구한 고회전, 고출력, 빅 사이즈의 터빈 키트, 최고속에 도전하기에 좋은 터빈이다. 터빈 킷트 3과 같은 파츠를 대용품으로 교체하다.

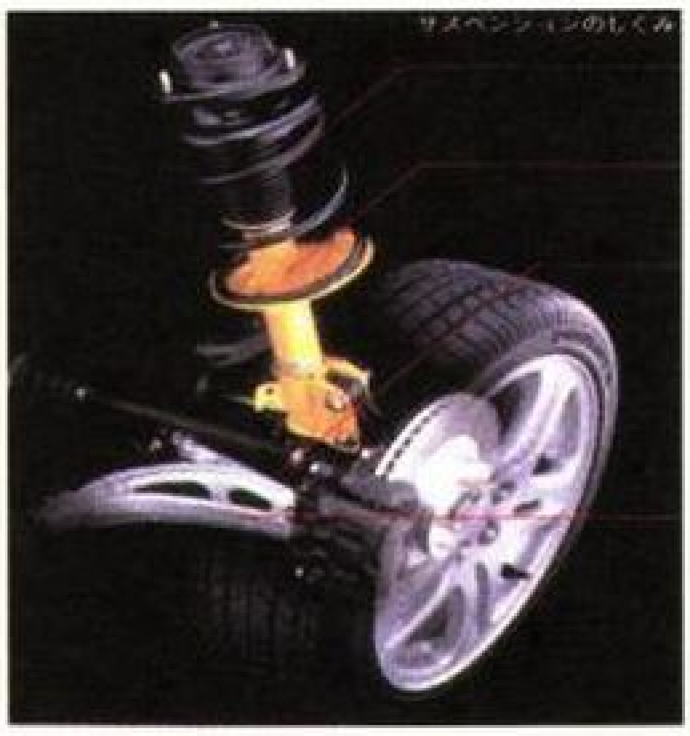
서스펜션



서스펜션 키트

● Sports

초심자에게 적합하며 스트리트에서 서킷까지 주행가능한 평범한 서스펜션 키트이다. 앞뒤로 쇼크 압쇼바(뎀버)를 10단계로 설정 가능. 차고는 앞뒤로 2Cm씩 조절할 수 있다. 복합식 가스 쇼크 압쇼바이다.



● Semi Racing

중급자를 위한 서스펜션 킷트이다. 보통 형태의 스포츠 키트에 비해 바네리이트가 단단하게 세팅되어 있다. 차고는 앞뒤로 mm 단위로 설정할 수 있으며 뎀퍼는 10단계 '캠버스각' 도 조정 가능하다.

FOR PROFESSIONAL

● 서스펜션 풀 커스터마이즈 서비스

서스펜션에 관련된 모든 파트를 조작 가능. 쇼크 압쇼바, 바네레이트 스프링, 좌우의 롤을 막는 스테빌라이저(안티 롤 바)의 교환도 가능하다. 앞, 뒤 바퀴의 토우도 설정할 수 있으며, 쇼크 압쇼버의 경우는 펌프 열과 리펌프 열을 10단계로 조정할 수 있다.

타이어



스포츠 타이어

보통 타이어보다 그립이 좋은 스포츠 주행용 타이어. 높은 퍼포먼스의 타이어를 사용하면 차의 주행성능이 높아지며 튜닝의 효과가 바로 나타나게 된다.

레이싱 타이어

● 슈퍼 소프트

온로드 전용 슬릭타이어로 전륜용과 후륜용이 따로 있다. 내구력을 무시하고 절대적인 그립력을 추구하여 코너링이 매우 안정적이지만, 마모가 심해서 금새 그립 다운되고 만다.

● 소프트

그립력이 매우 높은반면 내구력이 매우 약해서 타임트라이얼에는 적합하지만, 내구 레이스에는 적합하지 않다.

● 미디엄

내구력과 그립력의 밸런스를 맞춘 타입. 하드보다는 내구력이 떨어지고, 소프트보다는 그립력이 떨어진다. 보통 서킷을 1바퀴 주행하면 예열되어 적당히 그립력을 갖추게 된다.

● 하드

절대적으로 그립이 낮고 내구력이 높다. 하지만 장시간동안 안정적인 그립력을 가질 수 있다. 보통코스일 경우 2바퀴 주행하면 그립력을 갖추게 된다.

엔진 플렉션을 감속시켜 파워가 높아져 고회전을 가능하게 만든다.

브로어 & 스토크UP

엔진에 스토크 증가량에 의해서 1기압정도의 배기량을 높이는 튜닝. 배기량을 높여 엔진의 각 회전구역 전역에 토크를 증가시킨다.

포트폴리쉬

에어의 통로인 흡배기 포트 내측을 부드럽게 연마 · 가공함으로써 흡기저항을 감소시키고 엔진의 반응이 좋게 한다. 파워업의 양은 적지만 NA엔진에서는 필수의 튜닝.

● 드라이브 트레인



트랜스미션

● 클로즈미션

1~5까지의 클로즈미션으로 노멀미션과 어셈블리가 동시에 교환이 된다. 여러 코너에 대응 가능하여 파워벤드 유지가 가능. 자연흡기엔진에 추천할 만하다.

● 수퍼 클로즈미션

크로즈미션의 성능이 좋은 킷트.

● 트랜스미션 풀 커스터마이즈 서비스

파이널 기어를 포함하여 모든 기어를 교환 가능한 레이스용 서비스. 머신에 사용되면 서킷 특성에 맞춰서 정밀하고 복잡한 기어 레티오(기어비) 구성이 가능.

플라이휠

● 스포츠

크롬 몰던을 사용한 경량화된 플라이 휠. 엔진의 출력향상에 도움되지만 언덕에서 실속하기가 쉬워진다.

● 세미레이싱

경기용의 스포츠타입보다 더 경량화 되어 있어 언덕을 오를 경우 실속하기 쉽다.

● 레이싱

세미레이싱보다도 더욱더 경량화된 부품으로 이루어져있고, 마찬가지로 언덕에 오를 경우 세미보다 더 실속하기 쉽다.

클러치

● 빅싱글

시프트 체인지를 한 경우 느낌이 변화되어 노멀에 비해 시프트업 시 반응속도가 더욱 좋아지게 된다.

● 트윈 플라이트

클러치 플레이트를 2장으로 써서 높은 토크의 머신에 사용되는 키트. 시프트업 시 클러치의 마찰이 감소되어 가속성능이 향상된다.

● 트리플 플라이트

클러치 플레이트를 3장으로 써서, 토크전달능력과 다이렉트 감을 향상시키는 키트. 거친 튠 엔진을 장착한 자동차에 적합.

● 프로펠라 시프트

카본 프로펠러시프트, 카본 컴포지트를 사용하여 경량화 된 시프트입니다. 디퍼런셜 기어와 미션과의 사이에서 존재하기 때문에 엔진 가속성능에 향상에 도움이 된다.

FOR 프로페셔널

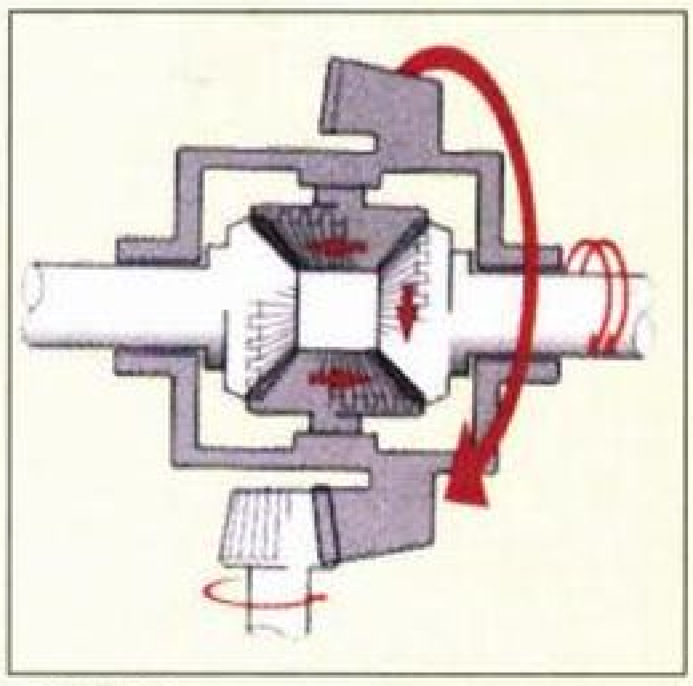
● LSD



'리미티드 슬립 디퍼런셜'의 약자로 선회가속 시에 인라인의 타이어가 호일스핀되는



▲좌회전 시 디퍼런셜 기어의 작동



▲우회전 시

것을 막아준다. 장착하여 높은 마력의 차량이 스타트할 때나 드리프트 가속 시에 호일스핀이 줄어들며, 시프트업 시에도 반응성을 높여주기도 한다. 그리고 고속 주행에서의 직진성도 향상시켜주기까지 한다. LSD의 종류로는 많은 클러치를 이용하는 마찰식, 점액을 이용하여 좌우 회전비를 조절하는 점성식, 좌우의 타이어에 전해지는 엔진의 힘(토크)를 조절하는 토크 감응식이 있다.

● 2way LSD

가속방향과 감속방향 양방향 모두에 대해 이미티드 슬립 효과가 발휘되는 LSD. 감속 시에 동작하여 브레이킹 시에 안정시켜주어 급브레이크를 가능하게 한다. 가속 시에도 강한 접지력을 가질 수 있게 한다.

● 1way LSD

가속방향에 대해서만 LSD효과가 있는 파츠. 전륜구동차에 적합한 LSD이며, 브레이킹 시에는 LSD가 완벽하게 작동하지 않아 안정을 잃기 쉽다. 따라서 이것을 가속 시 작동하는 LSD로 회복가능한 방식이 1way LSD이다. 드리프트 주행에 끝내준다.

● 1.5 w ay LSD

1way의 변형 형태. 가속할 때 보다 강한 형태로 강한 접지력을 가질 수 있게 한다.

터보



터빈 키트

● stage 1 : 터빈 키트 1

콤팩트한 터빈을 이용하여 저속과 중에서의 토크가 강해져서 높은 회전비와 파워를 얻을 수 있는 터빈 키트이다. 터보의 힘이 작지만 운전자의 입력에 빠르게 반응하는 하이 리스폰스(높은 반응력) 특성이 있다. 따라서 어떤 서킷에서도 적용될 수 있는 좋은 밸런스를 가지고 있다. 메탈 커스켓, 오일 쿨러, 강화 오일 펌프 같은 영구 파츠도 대용품으로 교체한다.

● stage 2: 터빈 키트 2

고회전에서의 최대 파워와 저속, 중속에서의 밸런스를 중시한 터빈 키트이다. 터빈 키트 1에 비해서 저속에서의 토크가 작으며 중속에서 그 위로의 회전에 힘이 있는 타입이다. 메탈 커스켓, 오일 쿨러, 강화 오일펌프 같은 영구 파츠 외에도 퓨얼 펌프, 인젝션, 컴퓨터 역시 대용품으로 교체한다.

● stage 3: 터빈 키트 3

피크 파워를 중시하여 0-400m의 가속 성능이 뛰어난 터빈 키트이다. 터빈 키트 2에서 파워벤드를 고회전성으로 올린다. 크로스미션과 함께 조합되어 더욱 효과를 발휘한다. 터빈 키트 2와 같은 파츠를 대용품으로 교체한다.

● stage 4: 터빈 킷트 4

최대 마력을 추구한 고회전, 고출력, 빅 사이즈의 터빈 키트. 최고속에 도전하기에 좋은 터빈이다. 터빈 킷트 3과 같은 파츠를 대용품으로 교체하다.

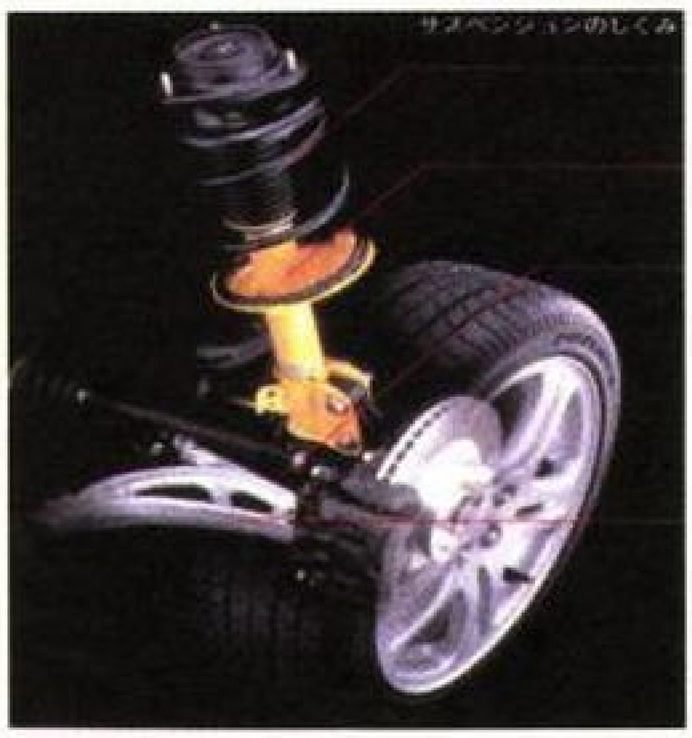
서스펜션



서스펜션 키트

● Sports

초심자에게 적합하며 스트리트에서 서킷까지 주행가능한 평범한 서스펜션 키트이다. 앞뒤로 쇼크 압쇼바(뎀버)를 10단계로 설정 가능. 차고는 앞뒤로 2Cm씩 조절할 수 있다. 복합식 가스 쇼크 압쇼바이다.



● Semi Racing

중급자를 위한 서스펜션 킷트이다. 보통 형태의 스포츠 키트에 비해 바네리이트가 단단하게 세팅되어 있다. 차고는 앞뒤로 mm 단위로 설정할 수 있으며 뎀퍼는 10단계 '캠버스각' 도 조정 가능하다.

FOR PROFESSIONAL

● 서스펜션 풀 커스터마이즈 서비스

서스펜션에 관련된 모든 파트를 조작 가능. 쇼크 압쇼바, 바네레이트 스프링, 좌우의 롤을 막는 스테빌라이저(안티 롤바)의 교환도 가능하다. 앞, 뒤 바퀴의 토우도 설정할 수 있으며, 쇼크 압쇼버의 경우는 펌프 열과 리펌프 열을 10단계로 조정할 수 있다.

타이어



스포츠 타이어

보통 타이어보다 그립이 좋은 스포츠 주행용 타이어. 높은 퍼포먼스의 타이어를 사용하면 차의 주행성능이 높아지며 튜닝의 효과가 바로 나타나게 된다.

레이싱 타이어

● 슈퍼 소프트

온로드 전용 슬릭타이어로 전륜용과 후륜용이 따로 있다. 내구력을 무시하고 절대적인 그립력을 추구하여 코너링이 매우 안정적이지만, 마모가 심해서 금새 그립 다운되고 만다.

● 소프트

그립력이 매우 높은반면 내구력이 매우 약해서 타임트라이얼에는 적합하지만, 내구레이스에는 적합하지 않다.

● 미디엄

내구력과 그립력의 밸런스를 맞춘 타입. 하드보다는 내구력이 떨어지고, 소프트보다는 그립력이 떨어진다. 보통 서킷을 1바퀴 주행하면 예열되어 적당히 그립력을 갖추게 된다.

● 하드

절대적으로 그립이 낮고 내구력이 높다. 하지만 장시간동안 안정적인 그립력을 가질 수 있다. 보통코스일 경우 2바퀴 주행하면 그립력을 갖추게 된다.

더트 전용 타이어

더트 코스 전용 타이어로, 오프로드를 달리는 4WD에게는 필수인 타이어. 노면의 상황을 예측할 수 없는 더트 코스에 적합하다.

일부 모델용 타이어가 라인업 되어 있다.

FOR 프로페셔널

●컨트롤 타이어

현실에 가까운 특성을 가지고 있는 타이어. 게임을 위해 비교적 높게 되어있던 타이어의 그립력이 떨어지며 세밀한 엑셀링과 브레이킹, 핸들 조작이 가능.

● 기타

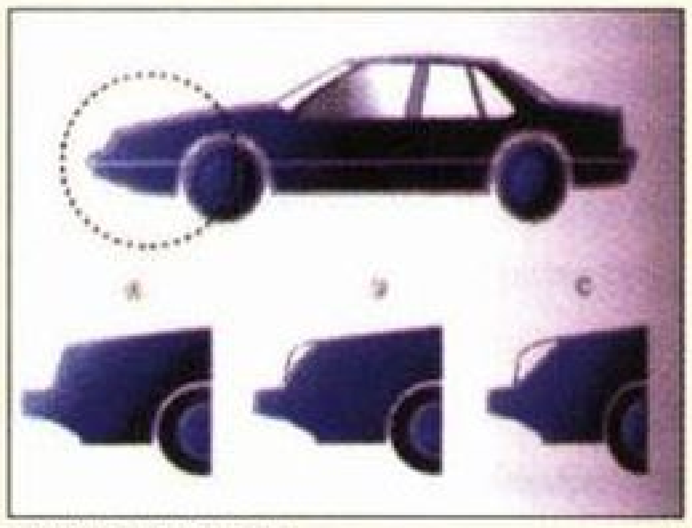


경량화

stage 1에서 3까지 있으며 불필요한 부품을 떼어내서 차체의 총 중량을 줄이는 세팅. 가속 성능, 코너링 성능, 브레이킹 성능, 타이어의 내구력이 좋아진다.

레이싱 모디파이

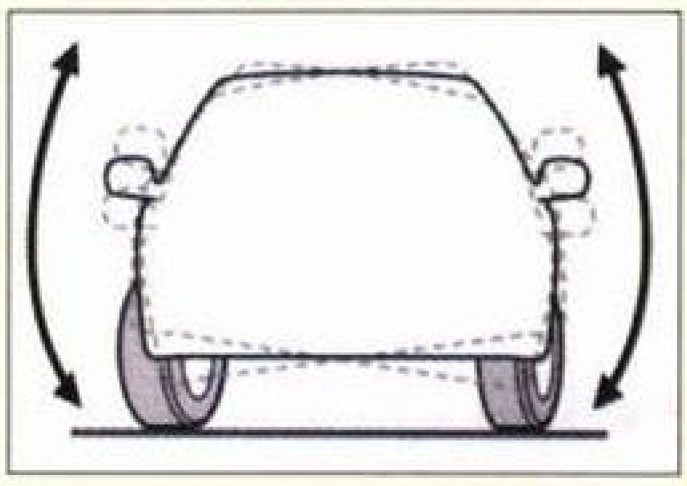
차체 제질이나 외관의 변화, 컬러링의 변화, 에어로 파츠의 추가를 한다. 에어로 파츠는 보디의 외관이 장착하여 머신의 다운포스가 가능해 진다. 앞뒤의 다운포스 밸런스를 맞추어 고속주행의 코너링에서 스피드와 안정성을 높일 수 있다.



▲에어로 파츠의 영향

FOR 프로페셔널

●Yaw 컨트롤 시스템



요 컨트롤 시스템은 좌우의 구동축의 토크의 분배를 행하여, 차가 선회할 때에 효과를 발휘한다. 오버스티어 현상이나 스핀하는 현상을 막을 수 있다.

●ASC 컨트롤

4바퀴의 브레이크를 각각 따로 엑티브하게 작동시켜 오버스티어나 스핀을 막을 수 있다. 그리고 차의 힘이 강할 때 안정시킬 수 있다.

●TCS 컨트롤러

차가 코너나 마찰력이 작은 빙판길을 진행할 때 구동력이 지나치게 크거나 반대로 제동력이 크면 코너링력이 떨어져 중심을 잃고, 원래 가고자 하는 주행라인을 지키지 못한다. TCS는 이에 대한 방지책으로 고안된 것이다. TCS는 코너에서 운전자가 엑셀레이터를 정도 이상으로 밟아 구동력이 높아져 위험한 상황에 높일 때 특히 유용하다. TCS는 속도 센서가 부착된 바퀴의 정보를 감지해 이를 컴퓨터(ECU)로 보내 상황 판단을 스스로 한 뒤 슬로틀 밸브(엔진에 기화 연료를 보내주는 곳)를 적절하게 닫아줌으로써 과잉 구동력을 제어하는 것이다. 이것 역시 오버스티어나 스핀을 막을 수 있다.

세팅



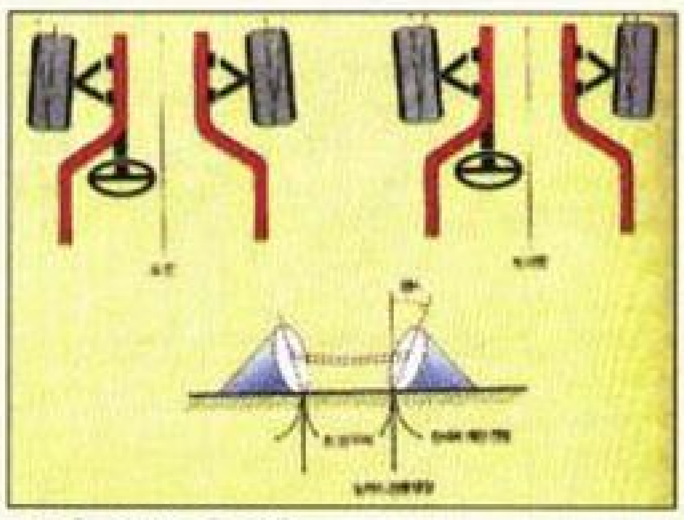
Damper Bound

코너링 시에, 차체가 기울어 질 때 쇼바가 가라앉는 정도를 조절한다. 수치가 클수록 천천히 가라앉게 된다.

Damper Rebound

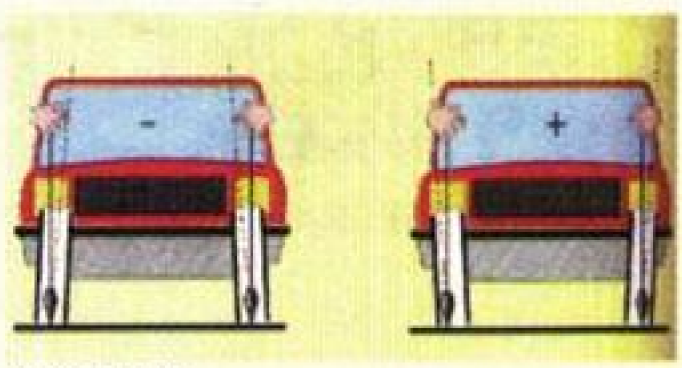
코너를 빠져 나올 때 가라앉았던 차체가 되돌아오며 쇼바가 다시 올라오는 정도를 조절수치가 클수록 천천히 원상복귀된다.

Toe



▲토우 인과 토우 아웃

토우는 말 그대로 발끝 같은 것이다. 위에서 바퀴를 보았을 때 앞부분이 어떤 각도를 이루고 있는가를 생각하면 된다. 앞쪽이 안을 향하고 있으면 토우 인(Toe-in), 바깥쪽을 향하고 있으면 토우 아웃(Toe-out)이라고 한다. 토우의 역할은 캠버와 관계가 있는데 플러스 캠버가 있는 경우를 생각해보면 마치 아이스크림 콘을 지면에 굴리는 것과 같이 바퀴가 바깥쪽으로 나가려는 성질이 있다. 여기에 안쪽으로 들어오려는 토우 인을 적절히 결합해 놓으면 서로 보상작용을 해 직진주행을 원활하게 해준다. 반대로 마이너스 캠버를 가진경우에는 토 아웃을 주어 마



▲캠버각 +와 -

찬가지의 보상작용을 줄 수 있다. 토우가 잘못되어 있으면 타이어의 마모가 많아진다. 비정상적인 타이어마모의 92%가 잘못된 토우 각에 있다는 연구결과도 있다. 캠버나 캐스터가 틀렸을 때에는 일정하게 한쪽 방향으로 쏠리는 반면, 토우가 틀렸을 경우에는 마치 차가 직진할 때 게걸음을 치듯 핸들 조정력을 잃게된다. 이런 현상 때문에 반드시 토각을 주어야 하는 것이다. 이와 같이 바퀴에 주는 각도들은 결국 주행시 바퀴가 똑바로 위치하도록 하기 위한 배려이다. 자동차 메이커에서는 각각의 각도에 대한 허용치를 제시하고 있다. 메이커가 제시한 허용오차 내에서 각도를 유지해야만 그 자동차가 가지고 있는 성능을 최대로 유지될 수 있다. 「+」로 갈수록 안쪽으로 모으게 되고, 「-」로 갈수록 바깥으로 벌리게 되는 것이다. 특성은「+」로 갈수록 직진성이 좋아지지만 핸들은 좀 둔해지고 「-」로 갈수록 직진성은 나빠지지만 핸들이 민감해진다(프론트 타이어의 경우입니다). 리어 타이어는 가급적이면 0상태 그대로 건드리지 않는 것을 권장한다.

Stabilizer

스테빌라이져의 용도는 "자동차의 롤을 줄인다"로 설명된다. 스테빌라이져가 거칠수록, 핸들이 예리해진다. 그리고 가급적이면 뒤쪽에 비해서 앞쪽을 '하드'하게 해 두어야 한다. 뒤를 너무 하드하게 하면 코너에서 리어가 너무 잘 돌아가 버려 코스아웃이 되어버린다.

LSD

(리미티드 슬립 디퍼런셜) 보통, 스타트할 때나, 드리프트의 안정기에 액셀레이터를 강하게 밟으면 후면의 타이어가 호일스핀해 버리는 것을 막아주는 기계적 장치이다. 설정을 많이 줄수록 타이어가 스핀을 줄여준다. 다만 많이 줄수록 타이어가 덜 미끄러지기 때문에 드리프트가 잘 안 된다는 점이 있다.

ASC

(액티브 스테빌리티 컨트롤)스테빌라이져를 전체적으로(전, 후 동시에) 컨트롤 해주는 시스템이라고 생각하시면 쉽다. 설정을 많이 줄수록, 스테빌라이져를 HARD하게 하는 효과가 난다고 생각하면 된다.

TCS

(트랙션 컨트롤시스템) LSD와 비슷한 개념으로 생각하면 되는데 LSD는 기계적 장치이지만 이 경우는 ECU칩에서 컨트롤된다. 다시 말해서 휠이 스핀하면 의도적으로 ECU에서 파워를 줄여 버리는 것이다. 이것은 순전히 드라이버의 취향에 따라 설정하시는 것이 좋을 듯하다. 기계에 의존하는 드라이버는 좋지 않다고 생각하시는 유저는 잠시 꺼두셔도 좋다. 하지만, GT 레이스 카처럼 900마력이 나오는 '괴물' 차들에게는 필수.

초보세팅

빨리 효과를 볼 수 있는 기본적인 세팅법을 말해 보겠다. 차량의 총 무게가 1000Kg 전 후일 경우 서스펜션의 댐퍼를 5정도에 맞추고 나서 200Kg가 무거워질수록 댐퍼를 한 단계씩 올리고 200킬로그램 정도가 가벼울 수록 댐퍼를 한 단계씩 낮추어 보라. 그 상태에서 쇼버 스프링 강도를 조절해야 하는데 이건 직접머신테스트 등에서 달려 보면서 해보는 게 좋다. 쇼바의 스프링 강도 수치를 3등분 내지는 4등분해서 낮은 쪽의 3분의 1 지점이나, 4분의 1 지점을 기준으로 하시고, 직접 달려보면서 맞추어 보라. 갓길 블럭에 차바퀴를 튕기면 차 한쪽이 들렸다가 퉁 하고 떨어지게 된다. 그렇게 떨어졌을 때 다시 튀어오르지 않고 땅에 부드럽게 붙는 한도 내에서 가장 강도높게 세팅해보라. 그래야 걸치기와 턱넘기가 쉬워진다.

에어로 세팅은 높게 설정할수록 접지력은 좋아지지만, 최고속도에서 불리해진. 차량과 코스에 알맞게 설정하라. 기어 비는 약간 까다로운데 가장 간단한 방법은 1-6단까지(혹은 7단까지)는 건드리지 말고 파이널 기어(final gear)만 취향대로 조정하는 것이다. 가속 력을 원하면 수치를 높게 맞추고 최고 속을 원하면 수치를 낮게 맞추라.

드리프트를 위한 세팅

기본상태로 드리프트를 하면 대부분 스핀아웃되기 쉽다. 드리프트를 쓰기 위한 기본 마력은 적어도 400마력 이상, FF 차량은 피하고, 뒷바퀴의 캠각을 많이 벌려주라. 터보튠보다는 반응이 빠른 자연흡기(NA)엔진차량, 타이어는 하드 타이어, 스테빌라이져, 세팅은 약간 부드럽게 해보는 거다.

코스에 따른 상황대처법

코스를 돌다보면 예정된 방향과 속력으로 가기란 쉽지 않다. 어떠한 상황이 생길 진 아무도 모른다. 가장 많이 생기는 것 중 하나는 바로 직진 코스에서 기분 좋게 가속되어 쭉쭉 나아가다 코너가 생각보다 빨리 들이닥치는 상황이다. 이럴 때는 침착하게 정신을 가다듬고 나서 브레이크를 밟지 않고, 코너의 벽을 브레이크 삼아, 부딪치면서 코너를 도는 일명 벽턴이란 것이 있다. 물론 실제 레이싱에선 말도 안되는 것이지만 전작인 「그랜 트리스모」에서 부터 가능한 기술이다. 상황에 따라서 벽턴을 쓸 경우에 오히려 코스레코드를 더욱 단축시킬 수 있다. 보통은 스피드를 엄청내다가 꺾어서 바깥쪽 벽에 부딪힌 후 그냥 주욱 달리는 것이 기본인데 코너의 모양에 따라서는 코너 안쪽 벽에 살짝 부딪히는 것이 더 좋을 경우도 있다(이것은 레이스에서만 써야지, 라이센스에서 쓰면 바로 크래시 된다).

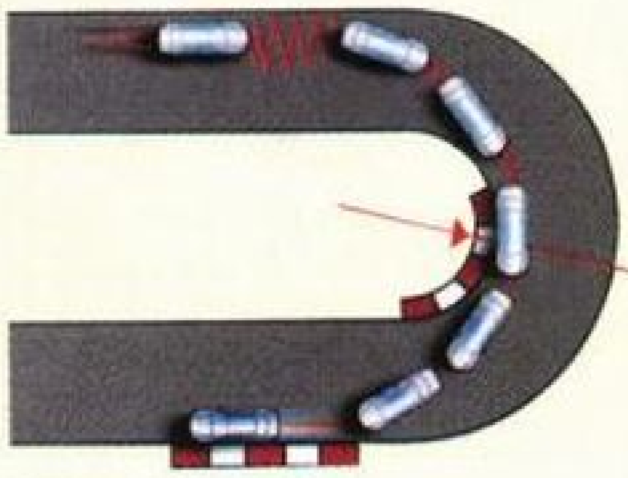
역시 코스를 돌다보면 자주 접하는 현상 중 하나는 코너를 돌려고 하는데 라이벌이 같이 돌려고 하고 있는 상황이다. 그러면 무리하게 그녀석 보다 안쪽으로 진입하는 것이다. 물론 브레이크는 커녕, 오히려 엑셀을 밟으며 그녀석을 벽처럼 부딪혀 코너링을 한 뒤 무서운 속도로 직선에 진입하여 엑셀 버튼을 꾸욱 밟으면서 직진할 수 있다. 이 기술의 장점은 일단 벽턴에 비해서 라이벌의 자동차에 부딪치는 것이기 때문에, 부딪쳤을 때 생기는 속도저하 현상이 거의 없다는 것, 그리고 적을 밀어내고 도는 것이기 때문에, 반드시 순위가 1위 이상 올라간다는 것이다. 하지만 오히려 중량문제 등으로 튕겨져 버리는 수도 있으니 조심하길.

그리고 마지막으로 코너 출구나 직선 등에서 가속시에 뒤에서 혹은 옆에서 가속력 좋은 적이 자신를 추월하려고 하려하면 적의 앞 범퍼에 자신의 앞부분을 약 30˚정도 각도로 걸친다. 그러면 그 적은 막혀서 앞으로 나아가질 못하고, 또한 자신의 차가

스핀하지도 않는 미묘한 밸런스 상태가 되는데 다시 말해서, 결국에는 자신의 차를 상대 차량이 밀어주는 효과가 나게 된다. 만약 자신의 차가 힘 좋은 4WD라면 S자코스에서 속도를 미리 줄여놓지 못했다면 그냥 둔턱과 흙을 해치면서 직진으로 통과해 버릴 수도 있다. 어설프게 브레이킹하면서 스핀되는 것보다는 훨씬 시간단축에 도움이 된다.

코너링의 기본지식

● 아웃 인 아웃방법

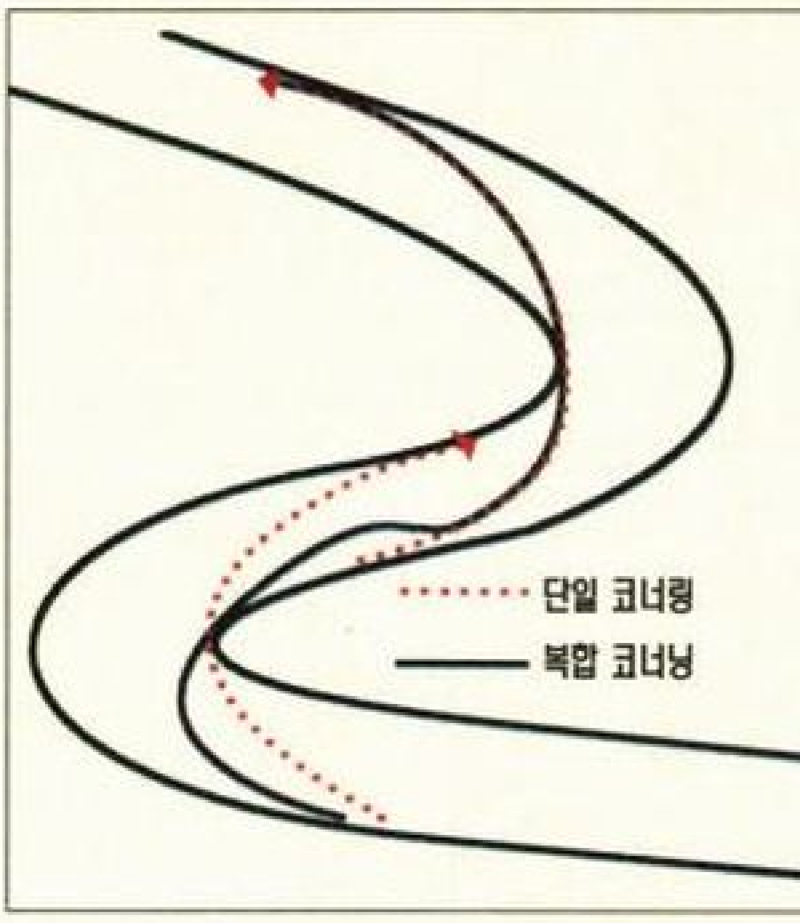


▲기본적인 아웃 인 아웃

직선에서 코너로 진입할 때 가장 바깥쪽에서 브레이크 밟고 시작해서 진입한다(Out-바깥쪽인). 점점 핸들을 꺾어서 코너한 가운데쯤에서 가장 안쪽 라인에 닿을 정도로 이동한다. (In-안쪽라인). 그리고 출구가 보일 때쯤 카운터를 되돌리고, 출구에서는 가장 바깥쪽 라인을 따라서 탈출(Out-바깥쪽 라인).

이것이 가장 기본적인 코너공략이다. 하지만 중요한 것은 코너와 코너를 연결하는 곳이 빨라야 한다 따라서, 코너가 두세 개 연결된 곳(직선이 거의 없는), 예를 들어 1번, 2번, 3번의 코너가 차례로 이어진 코스라면, 1번 코너의 출구는 곧 2번 코너의 입구가 된다. 1번 코너에서 너무 바깥쪽을 보며 탈출하면 2번 코너에 들어가 꺾을 때나 탈출 후 차가 치우치게되든지 스핀아웃(차에 역 스핀이 걸려 차가 한바퀴 돌아버리는 현상으로 특히 그랜에서는 자주 일어난다)되어버린다.

이럴 때 1번 코너의 출구를 2번 코너의 이상적인 입구 즉 중간적 위치가 되야한다.



그것을 잘 파악하고 컨트롤 할 수 있어야 실제 레이스에서 코너링을 잘 할 수 있다.

초보적인 드리프트방법

하중이동을 통해 무게중심을 앞으로 옮긴다. 차의 리어가 가벼워짐과 동시에 핸들을 돌린다. 리어가 흐르는 것을 느끼면서 카운터 스티어링에 들어간다. 점차 핸들을 중립에 가져가면서 풀쓰로틀로 가속. 이 정도가 드리프트의 기본인 것이다. 그랜2에서 새롭게 추가된 LSD같은 여러가지 첨단장비들은 드리프트에 방해가 되기도 한다. 드리프트가 비교적 쉬운 차량으로서는 수프라, RX-7 등이 있습니다 차량제어가 비교적 쉽다. 오프로드에서는 별 언급이 없어도 그냥 꺾으면 미끌리게 된다. 오프로드에서 달리다보면 카운터 스티어링의 감각을 익힐 수 있을 것이다. 카운터 스티어링시 핸들과 엑셀을 고정하기보다는, 연타하며 그립을 되찾는 기술이 필요하다. 카운터 스티어링을 너무 오래 잡고 있으면 역 스핀에 걸려 바로 스핀아웃 되어버린다. 릿지레이서 시리즈의 경우는 모든 코너에서의 드리프트 주행이 가능하며 빠르게 돌 수 있지만, 그란에서는 그렇지 않다. 모든 코너가 드리프트에 적합한 것이 아니므로 구별해야 한다. 대부분의 경우 안정적인 그립 주행을 권한다.

자동차 구동방식과 방식에 따른 코너공략

자동차의 구동방식은 FF, FR, MR, RR의 2WD와 4WD로 나뉜다.

4WD와 2WD의 차이점

WD는 WHEEL DRIVE의 약칭으로 즉 차륜 구동이라는 뜻이다. 2WD는 앞뒤 바퀴 중의 한 쌍만이 엔진에서 힘을 전달받는 형식이고, 4WD는 앞 뒤 바퀴가 모두 엔진에서 힘을 받아 도는 형식을 말한다. 따라서 상식적으로라도 4WD가 주행 안전성이 높고 눈, 비가 온 길이나 경사진 길에서도 큰 위력을 발휘할 수 있다. 그러나 차체가 무겁고 연비가 나쁘고 소음이 크다는 결점이 있다.

2WD는 현재 가장 많이 보급되어 있는 양식이다. 2WD는 FF, FR, MR식중 하나로 되어있고, 4WD에 비해 구조상으로 간단하다. 또 차체도 가볍다. 따라서 4WD보다 연비도 좋다. 구동력은 엔진→트랜스미션→프로펠러 샤프트(FR의 경우)→디퍼런셜 기어(DIFFERENTIAL GEAR)→드라이브 샤프트(DRIVE SHAFT)→휠(WHEEL) 및 타이어의 순으로 전달된다. 차를 달리게 하는 구동 시스템으로서는 이 이상 더 간단한 것은 없는 최적 · 최소한의 메커니즘인 것이다.

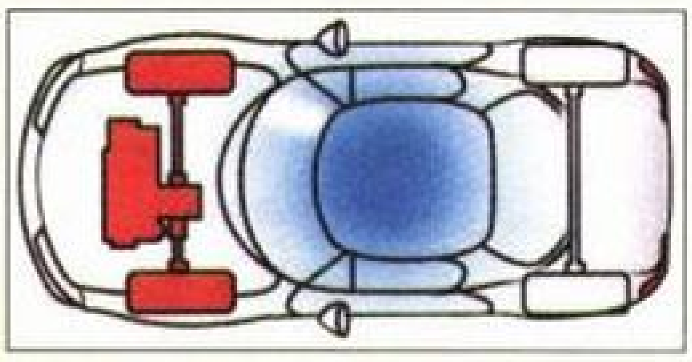
4WD의 힘의 흐름은 엔진→트랜스미션까지는 2WD와 같지만, 트랜스미션 출구(出口)에 구동력을 양분(兩分)하는 매커니즘을 갖는다. 그것을 트랜스퍼(TRANSFER)라고 하는데 이것으로부터 나온 힘은 위의 2WD와 같이 프로펠러샤프트→타이어까지 같은 시스템을 따라 힘이 전달된다. 각 타이어에 가해지는 힘이 4분할되는 까닭에 그 힘이 비교적 작아 타이어의 슬립(SLIP)도 거의 없다.



▲구동 방식별 구조차

FF [Front engine, Front drive]

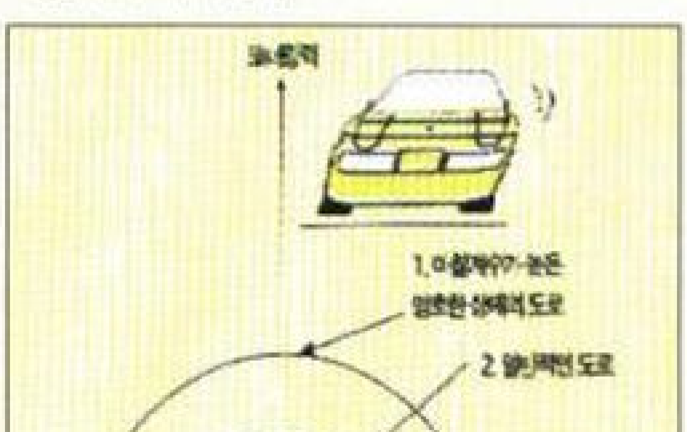
엔진이 앞바퀴 축보다 앞에 위치하고(Front), 앞바퀴 굴림(전륜구동)으로 나아간



다(Front). 주로 대부분의 국산차가 여기에 속하고 외국의 서민들 차도 여기에 속한다. FF를 선호하는 이유는 단순히 실내공간을 많이 확보할 수 있기 때문. 하지만 그랜2에서는 일반 차량보다는 고성능의 차량이 많다.

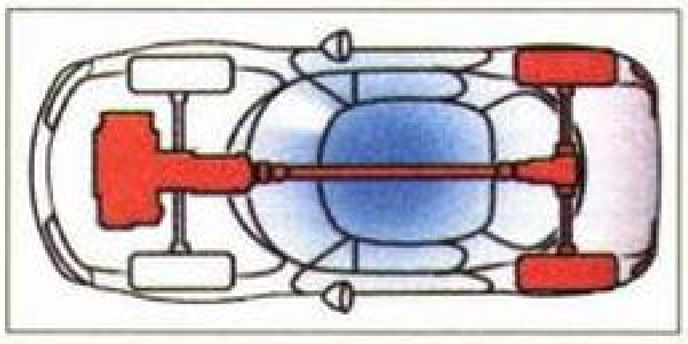
FF는 전륜구동이라서 드리프트보다는 '왼발브레이크'라는 기술이 유용하다. FF는 특성상 코너를 핸들링만으로 돌 경우가 많다. 일단 오른발로 액셀레이터는 그냥 계속 밟고 있도록. 그 상태에서 코너의 각도에 따라서 왼발로 브레이크를 밟는 정도로 컨트롤 하는 것이다. 게임에서는 엄지 아래쪽으로 액셀을 누르고 위쪽으로 브레이크를 터치해 주면 된다. 비교적 간단한 아웃-인-아웃에 적용하기 쉽다. 하지만 주의할 점은 FF차에서는 바로 언더스테어(Understeer)란 현상이 있다는 것. 이것은 차량이 자기가 원하는 것보다 적게 꺾이는 현상인데, 바퀴가 움직인 것보다 작은 각도로 코너를 돌게된다.

또한 전륜구동 차량이 오버스티어를 일으켜 앞바퀴가 선회하는 바깥쪽으로 나가게 될 때 가속 페달에서 발을 떼면 밖으로 자꾸 벗어나던 차가 급하게 안쪽으로 머리를 내밀게 된다. 이것을 '턱인(Tuck-in)' 현상이라고 한다. 가속 페달에서 발을 떼는 간단한 동작만으로 차가 제 주행라인을 되찾게 되는 것. 턱인 현상의 원리는 무엇일까. 주행 안정성을 나타내는 코너링력은 구동력이나 제동력이 강할수록 작아진다. 따라서 코너를 돌 때 가속을 주면 코너링력이 작아지나 페달을 놓아줘 구동력을 작게 하면 코너링력이 커지게 된다. 브레이크로 제동을 하는 경우에도 코너링력이 작아진다.



▲구동력 제동력과 코너링의 관계

FR
[Front engine, Rear drive]



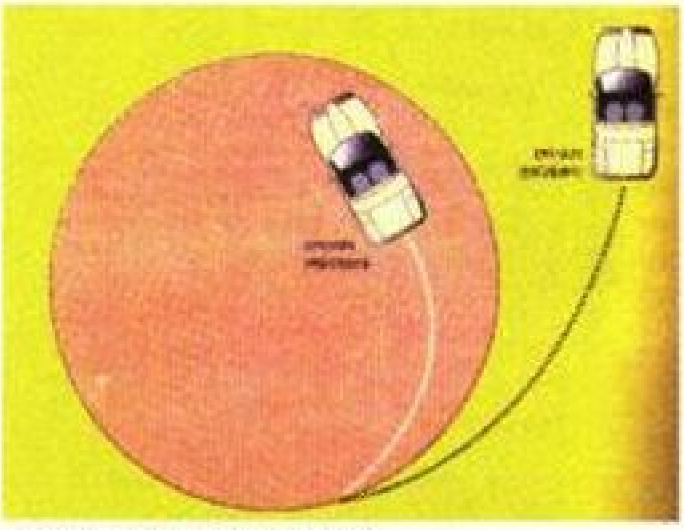
엔진이 앞바퀴 축보다 앞에 위치하고(Front), 뒷바퀴 굴림(후륜 구동)으로 나아가게 된다(Rear). FR은 앞이 무겁고 뒤쪽의 타이어로 움직인다. 때문에 '드리프트'주법이 유용하다. 일단 코너는 바깥쪽에서 시작(적당한 브레이크와 함께)하여 핸들을 꺾으며 인코너까지 미끄러져 간다. 여기서 카운터를 출구 바깥쪽라인을 향해 되돌리자. 그리고는 액셀레이터를 밟고 가속해나간다. 하지만 평범한 주법으로는 흥이 나지 않는다. 그래서 필요한 것이 이니셜 드리프트!! 기본은 같지만 브레이크 밟고 핸들을 인코너 쪽으로 꺾은 직후부터 액셀레이터를 밟은 채로 인코너를 지나서 출구 아웃라인까지 미끄러져간다. 미끄러지는 차체의 그립을 스핀 직전 상태까지 유지하기 위해 브레이킹에 의한 앞쪽으로의 하중 이동과 미끄러지는 동안의 액셀터치, 그리고 카운터 스티어가 조화되어야 능숙하게 코너를 공략할 수 있다. FR에서는 FF와 반대로 오버스티어(Oversteer) 현상이 있다. 이것은 운전자가 꺾는 것 보다 더 많은 각도로 차가 꺾이는 것을 말한다.

FF와 FR의 차이

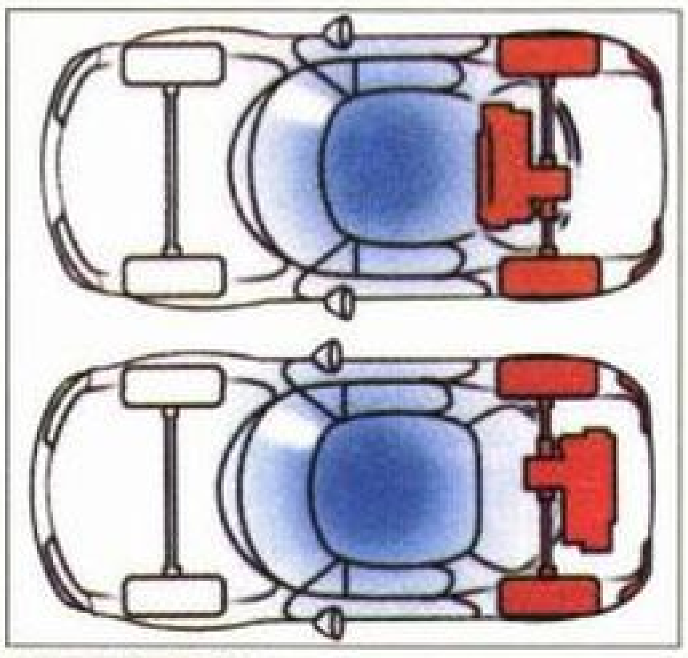
FF란 FRONT ENGINE-FRONT DRIVE의 약칭이다. 이 표현대로 앞쪽에 있는 엔진의 힘이 앞바퀴에 전달되게 한 것으로서 앞바퀴 굴림식이라 부른다. FR이란 'FRONT ENGINE-REAR DRIVE'의 약칭으로 엔진은 앞에 있으나 엔진의 힘이 뒷바퀴에 전달되는 것을 말한다. 80년대에 이르러 비교적 작은 차는 물론 중대형 차까지 FF로 변하는 추세이나 유럽이나 미국의 고급차는 아직도 FR방식을 고수하고 있다.

FF는 뒷바퀴를 돌리기 위한 엔진의 힘을 전달하는 긴 프로펠러 샤프트가 필요 없기 때문에 차 중앙의 돌출부가 없어서, 납작하고 넓은 차의 마룻바닥을 만든다. 그리고, 조타륜과 구동륜이 같기 때문에 주행 안전성이 우수하여 보통 속도로 달리기에는 편하고 좋다. 그러나 빨리 커브를 돌려면 가속했을 때 언더 스티어(UNDER STEER)라는 핸들을 꺾은 만큼 차가 돌지 않는 현상이 나타나고, 거꾸로 액셀 페달에서 발을 떼면 오버 스티어(OVER STEER), 즉 핸들을 꺾은 것 이상으로 차가 도는 현상을 나타내기 때문에 고도의 운전기술이 필요하다.

FR은 구조상 실내 공간이 FF에 비해 확보되기 어렵다. 고속 운전 때 커브를 돌 경우 비교적 마음대로 조정된다.


▲오버 스티어와 언더 스티어

MR
[Middle engine, Rear drive]

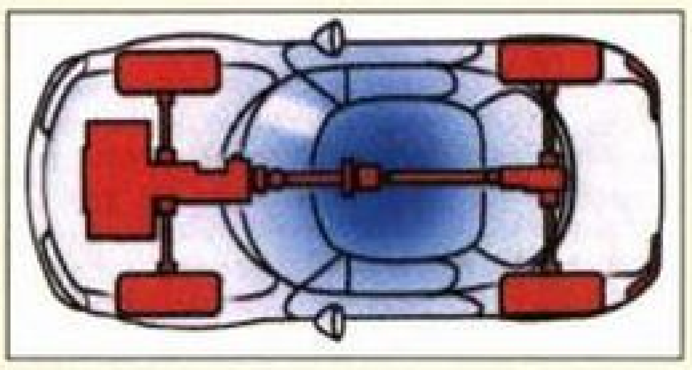

▲MR과 RR의 차이

엔진이 앞바퀴 축과 뒷바퀴 축 사이에 위치하고(Middle), 뒷바퀴 굴림(후륜구동)으로 나아간다(Rear). 주로 1인승이나 2인승 쿠페의 운전석 뒤에 엔진이 있다. F1같이 레이싱만을 위한 차량들이 여기에 많이 속한다.

MR은 일단 FR과 기본은 같다. 다만 코너링시 훨씬 더 안정적이고 빠르다는 장점이 있다. 왜냐하면 엔진이 몸 한가운데쯤 있기 때문에 밸런스가 좋아서 운동성이 좋다. 단, MR은 중심이 가운데 있는 이유로 칼날 위에서 달리는 것과 같다. 조금만 실수하면 자동차는 바로 스핀아웃. 따라서 어느 정도의 실력을 갈고 닦은 다음에 MR을 하시는 것이 좋다. 실력이 붙은 뒤에는 NSX나 스트라토스로의 드리프트 주행을 권하는 바이다.

RR [Rear engine, Rear drive]

엔진이 뒷바퀴 축보다 뒤에 위치하고 (Rear), 뒷바퀴 굴림(후륜 구동)으로 나아간다(Rear). 보통 RR은 보기 힘든 차종이지만 대표자가 그 유명한 포르쉐가 이 구동방법을 사용한다. RR은 뒤쪽이 무겁고 뒤쪽 타이어로 움직이게 된다. 보통 FR로 아웃-인-아웃 하던 유저들은 아웃-인-인을 노려야 한다. 뒤가 무겁기 때문에 아웃-인-인을 해야 차가 FR 때처럼 코너탈출에서 아웃으로 가주는 것이다. 하지만 왼발브레이크도 아주 잘되니 취향대로 달릴 수 있다. 이 차량의 코너링 모양새를 나중에 리플레이를 보면 게걸음과 비슷하다는 것을 알 수 있다.



4WD [Four Wheel Drive]

말 그대로 앞, 뒤 네 바퀴가 다 축으로 돌아간다. 4WD가 힘이 좋은 이유가 바로 차력이 4개의 타이어에 똑같이 전달되기 때문. 항시 4륜으로 달리는 풀타임과, 2륜 전환이 가능한 파트타임이 있지만, 게임에서는 적용되지 않는다. 4WD는 파워인 것이다. 빠른 스타트와 막강한 가속력을 무기로 한다. 스바루의 임프레샤, 닛산의 스카이라인, 미츠비시의 GTO등이 대표적인데, 4WD으로 빨리 달리는 법은 드리프트도 좋지만 일단 입구에선 강력한 브레이크로 코너에서 허용하는 최대한의 속도까지 줄이고 나서 안쪽라인을 지나서 뒷차를 앞지르는 가속력으로 출구의 아웃라인을 따라 엑셀을 밟는 전형적인 민간 주행법인 '슬로우 인 패스트 아웃'이 유용하다. 출구에서 다른 차들보다 가속이 빠르기 때문에 훨씬 앞서나갈 수 있다. 4WD에는 '푸시 언더 현상' 또는 '타이트 코너링 브레이크 현상'이 있다. 이것은 고속으로 달리다가 급회전하게되면 마치 후륜이 브레이크가 걸린 듯한 현상을 말한다. 그래서 스핀아웃이 되어버리기도 하는데, 이것은 센터 디퍼런셜을 이용하여 방지할 수 있다. 또한 '뉴트럴 스티어' 현상이 있는데, 이것은 원을 그리며 돌 때 4바퀴가 모두 바깥쪽으로 나가 원이 점진적으로 커지는 현상을 말한다. 하지만 이륜구동 방식보다 이런 현상이 더욱 더 높은 속도에서 나타나므로 훨씬 안정적인 주행을 할 수 있다.

● 갈곳 없는 雜知識

알아두면 좋고 몰라도 상관없는 잡지식과 용어해설이다. 특별히 함께 쓸 곳이 없어서 따로 정리했다.

頭文字 D

국내에도 잘 알려져 있으며 매니아성이 짙은(일본에서는 새벽 3시에 방영한다고 하니 정말 볼 사람만 본다) 토우게 드라이빙을 다룬 만화, 이니셜D에 나오는 차량을 알아본다. 타쿠미(주인공)의 '86 트레노'(도요타 중고시장에 가면 '스프린터트레노 GT-APEX'라고 있다)나 이케다니 선배의 'S13(닛산의 실비아시리즈 중 하나)', 타카하시 형제의 'FC FD RX-7(로터리엔진으로 유명한 마쯔다에 가면 있다)', 다케시의 'R-32(닛산의 Skyline GT-R Vspec (R32) 93년식)', 엠페라군단의 'LANCER EVO(mine사의 Lancer Evolution V)', 싱고의 'CIVIC'(혼다), 카이의 'MR-2(도요타사의 'MR2 1600G-Limited Supercharger (AW11) 86년형')', 마코의 '실에이티'나 겐지의 '180SX', 축구부 선배의 '셀리카' 등등 많은 차량이 모두 등장한다. 코믹스를 참조하며 그들의 주행을 몸으로 느껴보자.

● 로터리 엔진

대부분의 엔진은 피스톤의 실린더 내부에서의 왕복운동을 통하여 크랭크를 돌려 회전운동으로 변경시키는 것으로, 왕복 엔진이라 부른다. 그런데 독일의 방켈박사는 이른바 로터리 엔진 실용화에 성공하여 서독의 NSU가 자동차에 첫 장비한 이후, 이어서 일본의 마쯔다사 가 1967년에 로터리 엔진을 더욱 완성시켜 차에 장착하였는데 현재는 세계에서 유일하게 로터리 엔진을 만드는 메이커로 군림하게 되었다. 로터리 엔진은 재래식 엔진과는 완전히 그 원리구조가 다르다

그림처럼 로터가 하나의 곡률을 가진 삼각형을 이루고 이것이 로터 하우스 안에 들어가 있어서 그 삼각형의 정점이 하우스의 내벽에 밀착하여 회전하게 된다. 이렇게 된 구조물 상태에서 4개의 사이클이 이루어진다. 1300cc로터리 엔진은 보통엔진의 2000cc정도의 힘을 내는데, 하지만, 연비가 너무나도 높고 너무나 미끄러운 회전 때문에 차를 몰아대는 재미가 없다는 견해도 많다. 하지만 부드러운 주행과 핸들링이 좋다.

● 터보차져

튠업에 있는 터보에 대해서 좀더 알아본다. 배기량이 일정한 상태에서 힘과 토크를 증가시키는 데에는 공기를 엔진에다 더 주입시키는 방법밖에는 없다. 그래서 공기를 더 넣게 하는 장치가 개발되었고 그것을 과급기라고 한다. 터보 차져는 공기펌프라 생각하시면 된다. 흔히 터보라 말하는 것으로 달팽이 같이 생긴 용기 안에 한 개의 축으로 연결된 터빈과 컴프레셔(공기압축기)가 있다. 이 가운데서 터빈 쪽 날개에 엔진에서 나온 배기가스가 부딪혀 축을 돌려 같은 축에 달려있는 컴프레셔가 돌면서 공기를 압송하는 구조이다.

그래서 저속일 때는 배기가스가 약하므로 그리 효력을 못 나타낸다. 이 문제를 크랭크샤프트를 이용한 장치가 바로 슈퍼 차져라고 부르는데 이 시스템은 저속에서도 위력을 나타낸다. 튠업에서 터보를 stage4까지 높이면 바로 이 슈퍼 차져로 바뀌게 된다.

● OHC에서 DOHC로

자동차를 구입하기 위해 엔진의 정보를 보면 DOHC나 OHC라고 써 있는 것이 있다. 오 OHC (Over Head Camshaft)는 이름 그대로 실린더 위에 캠샤프트가 있는 엔진이다.

밸브를 개폐하는 힘은 캠샤프트까지 타이밍 벨트에 의해 직접 엔진에 회전이 전달되기 때문에 엄청난 고회전이 아닌 한 정확하게 회전력을 전달할 수 있다. DOHC (Double Over Head Camshaft)는 OHC를 한층 더 진화시킨 것이며 흡기·배기용으로 두 개의 캠샤프트가 장치되어 있고 이것으로 직접 밸브를 눌러 개폐시킨다.

캠샤프트가 두 개로 하기 때문에 값은 올라가지만 밸브의 정확한 개폐를 방해하는 왕복운동 부분수가 적기 때문에 아주 정확하게 밸브가 작동한다. 그러기 때문에 고회전이 가능하여 고성능 차에는 이 시스템을 쓴다. 메커니즘이 조금 복잡해지고 값이 비싸지는 것이 문제이다.

● V6 直4 · 6기통엔진

자동차의 힘은 엔진이 낸다. 엔진의 실린더 수에 따라서 2, 3, 4, 5, 6, 8, 12기통짜리가 있는데, 그 중에서도 가장 보편적인 것은 4, 6기통 엔진이다.

가장 흔한 것이 직열 4기통, 이른바 직4라고도 부른다. 배기량이 1600cc라면 400cc 실린더 4개를 직선으로 배열했다는 것을 말한다. 4개의 실린더가 일직선으로 배치되어 있기 때문에 캠샤프트가 하나면 되고, 엔진의 길이도 짧아서 엔진실 설계에도 무리가 안간다. 그리고 이 직4기통에 2기통을 이은 것이 직6기통이다.

단순하게 계산해도 직4엔진보다는 1.5배의 길이가 된다. 그러나 직6의 특징은 직4에서는 얻을 수 없는 낮은진동과 미끈한 회전성이 있다. 그리고 4기통과 같은 배기량이라면 각 실린더에 배기량은 3/2, 폭발횟수는 1.5배가 되기 때문에 무리가 없고 미끈한 회전이 가능하게 하는 것이다. 문제는 부피가 커지고 값이 비싸진다는 것. 이 문제를 해결하려고 나타난 것이 V형6기통 바로 V6엔진이다.

3개씩의 실린더를 V자로 배열하여 4기통 정도의 크기로 만들었다. 물론 캠샤프트가 두 개이고 폭도 넓어지지만 직6보다는 부피가 훨씬 작아진다. 그리고 각 실린더 사이의 간격에 여유가 있어 큰 실린더를 꽂아 큰 배기량의 엔진을 만들 수도 있다는 점이 유리하다.

차의 스타일을 구분해 봅시다

● 세단-SEDAN

세단은 엔진이 들어가 있는 곳, 사람이 타는 곳, 짐을 싣는 곳(TRUNK)의 3부분의 뚜렷하게 구분되며 마치 3개의 상자를 서로 붙인 것 같아서 '3박스'라고도 불린다. 가장 정통적인 모습의 차로, 대부분의 승용차가 이 부류에 속한다.

● 하드탑-HARD TOP

세단의 옆 창문을 올리고 내리게 하는 프레임(FRAME)을 없애버려, 옆 창문을 다 내리면 옆에 가리는 것이 모두 없어지고 시원한 공간만이 남는 스포츠카의 세련미를 느끼게 하는 차.

● 쿠페-COUPE

옆 출입문이 하나씩 달려 있는 2도어(DOOR) 차이다. 그래서 문짝이 길어지고 뒷좌석으로 들어가려면 불편하다. 하지만 모양은 세단보다 미끈한 것이 보통.

● 해치백-HATCH BACK

영어로 해치라는 말은 배에 달린, 갑판으로 나오는 뚜껑을 말한다. 차의 경우에는 그렇게 생긴 뚜껑이 달린 실내공간을 가졌다는 것이겠지만, 뒷부분도 쳐들어 열 수 있는 문으로 되어 있어 트렁크를 없애 버린 스타일인데, 소형차의 실내공간을 크게 확보하기 위한 디자인이다.

● 5도어-FIVE DOOR

이것을 '해치백'이라고 부르기도 한다. 세단의 경우를 3박스 차라고 했듯이, 5도어는 2박스 차라고 부른다. 유럽이나 미국의 가정에서 인기 종목이다.

● 오픈카-OPEN CAR

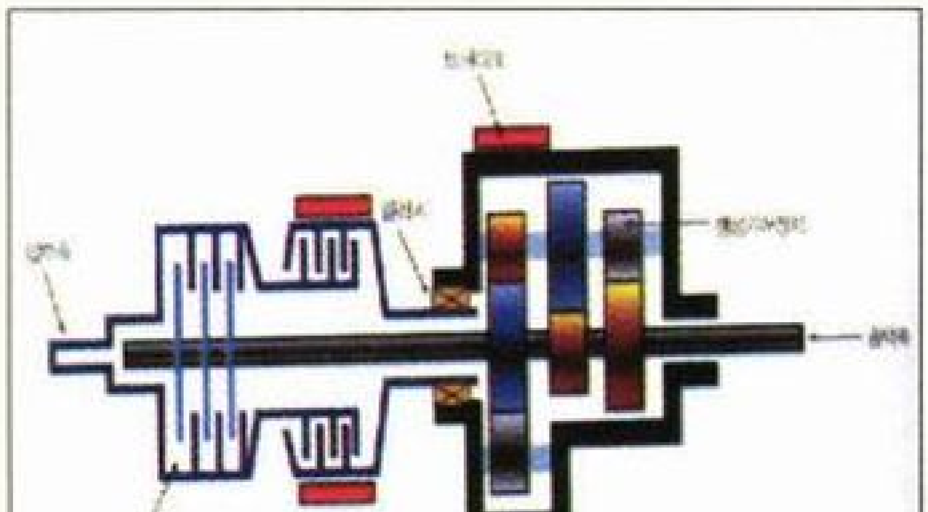
차 지붕을 뒤로 넘기거나, 떼어서 트렁크에 넣을 수 있는 차로써 유럽에서는 카브리올레(CABRIOLET), 미국에서는 컨버터블(CONVERTIBLE)이라고 부르는데 우리나라에서는 천장이 없다고 해서 오픈카라고 부른다. 시원하고 모양이 독특해서 이목을 끄는데 최고이다.

● 수동(MT)식과 자동(AT)식

MT차는 이름그대로 손으로 기어를 바꾸어 속도조절을 하는 고조이다. 엔진회전과 치수가 서로 다른 기어의 조합으로 회전비(回轉比)를 증감시켜 힘과 속도를 선택한다.



▲무단 변속기

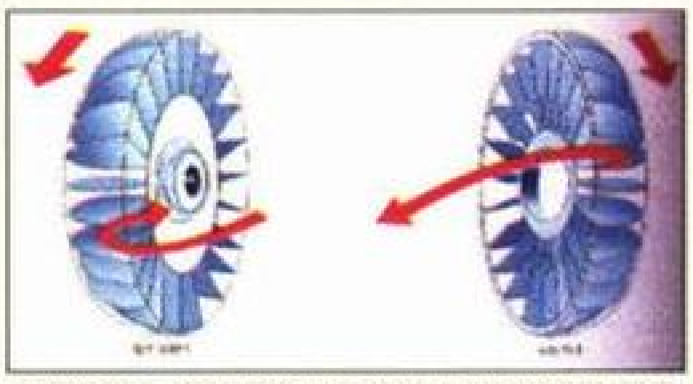


▲자동 변속기의 구조

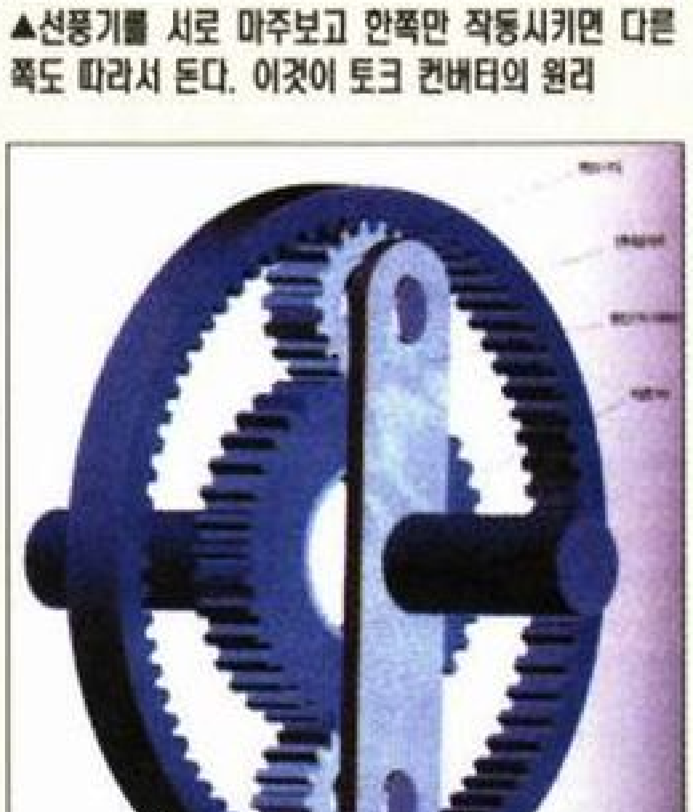
트랜스미션 안에는 메인 샤프트(MAIN SHAFT)와 카운터 샤프트(COUNT SHAFT)라는 두 개의 샤프트를 평행으로 배치하여 전진 및 후진용의 기어가 서로 엉킨 상태로 만들어져 있다. 여기서 변속은 기어 그 자체가 하는 것이 아니라 싱크로나이저(SYNCHRONIZER)에 의하여 동력의 단속(斷續)이 이루어진다.

MT차의 내부는 간단하다. 로드의 조합에 의하여 기어를 서로 바꾸어 끼게 하는 것이다. 싱크로나이저는 마찰을 이용하여 기어의 회전을 맞춘다. 이것이 있기에 기어가 미끈하게 들어간다.

AT차는 이름에서 보이는 대로 변속 조작을 모두 자동으로 하는 것이다. AT는 MT의 클러치(CLUTCH) 역할과 토크(TORQUE) 증폭 작용의 모두를 행하는 토크 컨버터(TORQUE CONVERTER)가 있다는 점이 특징이다. 이 토크 컨버터는 두 대의 선풍기를 마주치게 배치한 것과 같다. 즉 그 속에는 힘을 전달하는 날개차가 있고, 오일로 채워져 있다. 힘을 오일로 전달하기 때문에 클러치가 필요없다. 트랜스미션에는 태양계 같이 생긴 플래너타리 기어가 들어있어, 토크 컨버터로부터의 힘을 입력하는 기어와 출력하는 기어로 전해주어 변속이 이루어진다.



▲선풍기를 서로 마주보고 한쪽만 작동시키면 다른 쪽도 따라서 돈다. 이것이 토크 컨버터의 원리



▲선 기어(SUN GEAR), 피니언 기어(PINION GEAR), 링 기어(RING GEAR)쪽도 따라서 돈다. 이것이 토크 컨버터의 원리

차량 리스트

Alfa Romeo
Alfa Romeo 145 2.0 Cloverleaf 98
Alfa Romeo 156 2.0 TS 16v 98
Alfa Romeo 156 2.5 V6 24v 98
Alfa Romeo 166 2.0 TS 16v 98
Alfa Romeo 166 2.5 V6 24v 98
Alfa Romeo 166 3.0 V6 24v 98
Alfa Romeo GTV 2.0 TS 16v 98
Alfa Romeo GTV 3.0 V6 24v 98
Alfa Romeo Spider 2.0 Ts 98
Alfa Romeo 155 2.0 TS 16v 98
Alfa Romeo 155 Touring Car 95

Aston Martin
Aston Martin DB6
DB7 Coupe
DB7 Volante
Aston Martin V8 Vantage

Audi
Audi A4 2.8 Quattro
Audi A4 Touring Car
Audi S3
Audi S4 Limousine
Audi TT

BMW
BMW 323ci Coupe
BMW 328ci Coupe
BMW 328i Saloon
BMW 323ti Compact
BMW 320ci
BMW 528i Saloon
BMW 740i Saloon
BMW 840ci Coupe

Chevrolet
Chevrolet Camaro Z28 Coupe 97
Chevrolet Camaro Z28
30th Anniversary 96
Chevrolet Camaro SS 97
Chevrolet Camaro Z28 69
Chevrolet Corvette ZR-1 95
Chevrolet Corvette 427 69
Chevrolet Corvette 67
Chevrolet Corvette Stingray 82
Chevrolet Corvette Coupe 96
Chevrolet Corvette Grand Sport 96

Chrysler
Chrysler Phaeton

Citroen
Citroen Saxo 1.6i VTS
Citroen Saxo F2 Kit Car
Citroen Xantia 3.0i V6 Exclusive
Citroen Xsara 1.8i 16v Exclusive

Daihatsu
Daihatsu Mira TR (4wd) 98
Daihatsu Mira TX (4wd) 90
Daihatsu Mira TR (4wd) 90
Daihatsu Move SR-XX (2wd) 97
Daihatsu Move SR-XX (4wd) 97
Daihatsu Move SR-XX (4wd) 98
Daihatsu Move Custom Aerodown Custom 98
Daihatsu Move CX 95
Daihatsu Opti Club Sports (2wd) 97
Daihatsu Opti Club Sports (4wd) 97
Daihatsu Opti Aerodown Beex (4wd) J 98
Daihatsu Storia CX (2wd) 98
Daihatsu Storia CX (4wd) 98
Daihatsu Storia X4 98
Daihatsu Terios Kid Aerodown 98
Daihatsu Midget D-Type

Dodge
Dodge Avenger ES
Dodge Challenger
Dodge Charger 71
Dodge Concept Car
Dodge Intrepid ES
Dodge Neon ACR
Neon R/T
Dodge Stratus ES
Viper GTS
Viper GTS-R
Dodge Viper GTS-R LM 98
Dodge Viper RT/10
Dodge STP Taisan Viper JGTC 99

Fiat
Fiat 600 (Seicento)
Fiat Barchetta
Fiat Coupe 2.0 20v Turbo
Fiat 500 Sporting 98
Fiat 500R 75
Fiat Punto GT

Ford
Ford Cougar 2.5i 24v
Ford Escort Rally Car
Ford Escort RS200 Rally Car
Ford Focus Rally Car 99
Focus Ghia 2.0 '98
Focus Zetec 1.8
Ford Ka
Ford Mondeo Ghia X
Ford Mondeo Touring Car
Ford Puma 1.7i DOHC
Ford GT40 Normal Model
Ford GT40 LM Gulf Color 67
Ford GT90
Ford Mustang GT 98
Ford Mustang SVT Cobra 98
Ford Mustang GT 99
Ford Mustang SVT Cobra 99
Ford Mustang GT Race Car 99
Ford Taurus SHO 99

HKS
HKS Drag 180sx
HKS R33 Drag GT-R

Honda
Honda NSX 90
Honda NSX Type R 92
Honda NSX 97
Honda NSX Type S 97
Honda NSX Type S Zero 97
Honda Prelude Si 91
Honda Prelude Si VTEC 91
Honda Prelude SiR 96
Honda Prelude SiR 98
Honda Prelude SiR S Spec 98
Honda Prelude Type-S 96
Honda Integra SiR-G 95
Honda Integra Type R 95
Honda Civic Ferio Si Ii (Ek) 96
Honda Civic SiR-Ii (Ek) 95
Honda Civic Type R (Ek) 97
Honda CR-X Del-Sol VXI 92
Honda CR-X Del-Sol SiR 92
Honda CR-X Del-Sol VGI 95
Honda CR-X Del-Sol SiR 95
Honda Civic SiR Ii (Eg) 93
Honda Civic Ferio SiR (Eg) 93
Honda CR-X SiR 91
Honda Accord SiR 96
Honda Accord Touring Wagon SiR 96
Honda Integra SiR-G 98
Honda Integra Type R 98 Spec 98
Honda Civic Ferio Si (Ek) 98
Honda Civic SiR (Ek) 98
Honda Civic Type R (Ek) 98
Honda Accord SiR-T 97
Honda Accord Wagon 2300 VTL 4wd 97
Honda Accord SiR-T 98
Honda Accord Wagon Sir 98
Honda Logo TS 98
Honda Life T Type 97
Honda Life T Type 98
Honda Z Turbo 98
Honda Beat 91
Honda Beat Ver F 92
Honda Beat Ver Z 94
S2000 '99
Honda Accord Type-R
Honda NSX-R GT2 LM 95
Honda Mobil 1 NSX JGTC 99
Honda Raybryg NSX JGTC 99
Honda Takata NSX JGTC 99
Honda Castrol Mugen NSX JGTC 99

Jaguar
Jaguar XJ Sport 3.2

Jaguar XJ220 (Race Car)
Jaguar XJR15 (Race Car)
Jaguar XJR Vehicle
Jaguar XK8 Coupe
Jaguar XKR Coupe

Lancia

Lancia Delta HF Integrale
Lancia Delta HF Integrale Evoluzione
Lancia Delta HF Integrale Rally Car
Lancia Delta HF Integrale Collezione
Lancia Delta S4 85
Lancia Stratos
Lancia Y 1.2 16v

Lister

Lister Storm V12
Lister Storm GT

Lotus

Lotus Europa
Lotus Esprit Sport 350
Lotus Esprit V8 SE
Lotus Esprit V8 GT
Lotus Esprit GT1
Lotus Elise Normal Model
Lotus Elise 111s
Lotus Elise 190
Lotus Elise 135
Lotus Elise GT1
Lotus Motor Sport Elise
Lotus Elan S2 64
Lotus Elan S4 Sprint 71
Lotus Elan S2 90

Mazda

Mazda Eunos Cosmo 13B Type-S CCS 94
Mazda Eunos Cosmo 20B Type-E CCS 94
Mazda Lantis Coupe 2000 Type-R 93
Mazda Miata Roadster Normal 89
Mazda Miata Roadster V-Special 90
Mazda Miata Roadster R-Special 92
Mazda Miata Roadster Normal 93
Mazda Miata Roadster V-Special 93
Mazda Miata Roadster R-Special 93
Mazda Enfini RX-7 Type R (FD) 91
Mazda Enfini RX-7 Type RZ (FD) 96
Mazda Enfini RX-7 Type RB (FD) 96
Mazda Enfini RX-7 Touring X (FD) 96
Mazda Savanna RX-7 GT-X (FC) 90
Mazda Savanna Rx-7 Enfini III (FC) 90
Mazda Demio GL-X 97
Mazda Demio GL 97
Mazda Demio LX G Package 97
Mazda RX-7 Type RS 97
Mazda RX-7 Type RZ 97
Mazda RX-7 Type RB 97
Mazda RX-7 RS-R 97
Mazda RX-7 Type RS 98
Mazda RX-7 Type R 98
Mazda RX-7 Type RB 98
Mazda Miata 1.8 RS 98
Mazda Miata 1.8 VS 98
Mazda Miata 1.6 S Package 98
Mazda Demio GL-X Special 98
Mazda Demio GL-X 99
Mazda Savanna RX-7 GT-Turbo(SA22C) 83
Mazda Familia Interplay 4 door Sedan 89
Mazda Familia GT-X (BG) 92
Mazda Familia GT-R (BG) 92
Mazda Familia S-Wagon Sport 20 99
Mazda FC Savanna RX-7 Cabriolet(FC) 90
Mazda AZ-1 Normal 91
Mazda Re Amemiya Matsumoto-Kiyoshi RX7 JGTC 99

Mazda speed

Mazda speed FD Enfini RX-7 A-Spec 96
Mazda speed AZ-1 A-Spec 91
Mazda speed Demio A-Spec 97
Mazda speed Roadster B Spec (NA8C)
Mazda speed Roadster C Spec(NA8C)
Mazda speed Roadster A Spec(NB8C)
Mazda speed RX-7 GT-C 99

Mercedes-Benz

Mercedes-Benz A160 Avantgarde
Mercedes-Benz AMG C43
Mercedes-Benz AMG E55
Mercedes-Benz CLK 200 Sports
Mercedes-Benz CLK 320 Sports
Mercedes-Benz SLK 230 Kompressor

Mercury

Mercury Cougar 99
Mercury Cougar XR-7 67

MG

MG MGF 1.8i VVC

Mine's

Mine's Skyline (R32.5) GT-R
Mine's Skyline (R33) GT-R
Mine's Skyline (R34) GT-R
Mine's Lancer Evolution V

Mini

Mini Mini 1.3
Mini Mini Cooper 1.3i
Mini Mini Cooper 1275s MK1
Mini Mini Monte Carlo

Mitsubishi

Mitsubishi GTO 92
Mitsubishi GTO Twin Turbo 92
Mitsubishi GTO SR 95
Mitsubishi GTO Twin Turbo 95
Mitsubishi GTO MR 95
Mitsubishi GTO SR 97
Mitsubishi GTO Twin Turbo 97
Mitsubishi Galant VR-G Touring 96
Mitsubishi Galant VR-4 96
Mitsubishi Eclipse GR 97
Mitsubishi FTO GR 94
Mitsubishi FTO GPX 94
Mitsubishi FTO GR 97
Mitsubishi FTO GPX 97
Mitsubishi FTO GP Version R '97
Mitsubishi Lancer Evolution III GSR 95
Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR 96
Mitsubishi Mirage Asti RX 96
Mitsubishi Mirage Cyborg R 92
Mitsubishi GTO SR 99
Mitsubishi GTO Twin Turbo MR 99
Mitsubishi GTO Twin Turbo 99
Mitsubishi Legnum ST 97
Mitsubishi Legnum VR-4 Type-S 97
Mitsubishi Legnum ST 98
Mitsubishi Legnum VR-4 Type-S 98
Mitsubishi Legnum Super VR4 98
Mitsubishi Galant VR-G 98
Mitsubishi Galant VR-4 98
Mitsubishi Galant Super VR4 98
Mitsubishi Lancer Evolution 94
Mitsubishi Lancer Evolution V GSR 98
Mitsubishi Lancer Evolution V RS 98
Mitsubishi Lancer Evolution V Rally Car 98
Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR '99
Mitsubishi Lancer Evolution VI RS '99
Mitsubishi Mirage Asti RZ 97
Mitsubishi Mirage Asti RX-R 98
Mitsubishi Mirage Cyborg-ZR 97
Mitsubishi Pajero Mini VR-II 97
Mitsubishi Pajero Mini Sport 98
Mitsubishi Minica Dangan ZZ 90
Mitsubishi Minica PJ 98
Mitsubishi Teivon Torampio FTO JGTC 99

Mugen

Mugen Civic Type-R
Mugen Civic Ferio
Mugen Integra Type-R
Mugen Prelude Type-S
Mugen Accord SiR-T
Mugen Accord Wagon
Mugen CR-X Del Sol
Mugen Beat
Mugen CR-X Pro 2
Mugen S2000
Castrol Mugen Accord
Castrol Mugen NSX

Nismo

Nismo GT-R Autech Version Tuned By Nismo
Nismo Stagea 260RS Tuned By Nismo
Nismo 270R
Nismo 400R Preceiding Model

Nissan

Nissan Fairlady Z Version S 2by2 94
Nissan Fairlady Z Version S 2by2 Twin Turbo 94
Nissan Fairlady Z Version S 2seater 94
Nissan Fairlady Z Version S 2seater Twin Turbo 94
Nissan Skyline GT-R (R32) 89
Nissan Skyline GT-R (R32) 91
Nissan Skyline GT-R Vspec (R32) 93
Nissan Skyline GT-R Vspec II (R32) 94
Nissan Skyline GT-R Nismo (R32) 90
Nissan Skyline GTS-T Type M (R32) 91
Nissan Skyline GTS25 Type S (R32) 91
Nissan Skyline GTS4 (R32) 91
Nissan Skyline GTS25T Type M (R33) 96
Nissan Skyline GT-R (R33) 95
Nissan Skyline GT-R VSPEC (R33) 95
Nissan Skyline GT-R (R33) 97
Nissan Skyline GT-R VSPEC (R33) 97
Nissan Silvia Q's (S14) 96
Nissan Silvia K's (S14) 96
Nissan Silvia Q's (S14) 95
Nissan Silvia K's (S14) 95
Nissan Silvia Q's 2000cc (S13) 91
Nissan Silvia K's 2000cc (S13) 91
Nissan Silvia Q's 1800cc (S13) 88
Nissan Silvia K's 1800cc (S13) 88
Nissan Primera 2.0TE 90
Nissan Primera 2.0TE 95
Nissan 180SX Type X 95
Nissan 180SX Type X 96
Nissan 180SX Type S 96
Nissan Pulsar GTI-R 91
Nissan Skyline (4door) GT-R Autech Version 40th Anniversary (R33) 97
Nissan Stagea RS Four V 97
Nissan Stagea Autech Version 260RS 97
Nissan Stagea 25T RS Four V 98
Nissan Stagea Autech Version 260RS 98
Nissan Silvia K's Aero SE Sports Package (S14) 98
Nissan Primera 2.0TE-V 98
Nissan Primera Wagon 2.0G-V 98
Nissan Pulsar Serier VZ-RE1 97
Nissan Pulsar Serier VZ-R 97
Nissan Skyline 25GT Turbo (R34) 98
Nissan Skyline GT-R (R34) 99
Nissan Skyline GT-R V-SPEC (R34) 99
Nissan R390 GT1 Road Car '97
Nissan R390 GT1 Race Car '97
Nissan R390 GT1 Road Car '98
Nissan R390 GT1 Race Car '98
Nissan Silvia Spec R (S15) 99
Nissan Silvia Spec R Aero (S15) 99
Nissan Silvia Spec S (S15) 99
Nissan Silvia Spec S Aero (S15) 99
Nissan Sunny VZ-R 98
Nissan Fairlady Z Version R 2by2 98
Nissan Fairlady Z Version R 2by2 Twin Turbo 98
Nissan Fairlady Z Version S 2seater 98
Nissan Fairlady Z Version S 2seater Twin Turbo 98
Nissan Skyline GT-R (Kpgc10) 71
Nissan Skyline RS-X Turbo Intercooler (DR30) 84
Nissan Skyline GTS-R (R31) 87
Nissan Fairlady 240Z HS30 (240ZG) 71
Nissan March Super Turbo 89
Nissan March G# 97
Nissan Cube X 98
Nissan Nismo 400R
Nissan Nismo GT-R LM (Normal R33)
Nissan Nismo GT-R LM (Race R33)
Nissan Nismo GT-R LM (Race R34)
Nissan Sil Eighty
Nissan Zexel Skyline JGTC 97
Nissan Kure R33 JGTC 97
Nissan 300ZX-GTS JGTC 97
Nissan Pennzoil Nismo GT-R JGTC 99
Nissan Arta Zexel Skyline JGTC 99
Nissan Calsonic Skyline JGTC 99
Nissan Unisia Jecs Skyline JGTC 99
Nissan Zanavi Arta Silvia JGTC 99
Nissan Daisin Silvia JGTC 99
Nissan Prince Skyline 280 Type MR

Opel

Opel Astra Rally Car
Opel Astra SRI 2.0i 16v
Opel Corsa Sport 1.6i 16v
Opel Tigra 1.6i
Opel Tigra Ice Race Car 98
Opel Vectra GSI 2.5 V6
Opel Vectra Touring Car
Opel Calibra Touring Car

Peugeot

Peugeot 106 1.6 Rallye
Peugeot 106 1.6 S16
Peugeot 206 GTI
Peugeot 206 Rally Car
Peugeot 306 GTI-6 2.0 (S16)
Peugeot 306 Rally Car
Peugeot 406 Sedan
Peugeot 406 3.0 V6 Coupe
Peugeot 406 Touring Car

Plymouth

Plymouth Muscle Car 71
Plymouth Superbird 70
Plymouth Cuda 70
Plymouth GTX 67
Plymouth PT Spyder

Renault

Renault Clio Sport V6 24v
Renault Clio II 16v
Renault Espace F1
Renault Laguna V6
Renault Laguna Touring Car
Renault Megane 2.0 16v Coupe
Renault Megane Rally Car 98

RUF

RUF BTR2
RUF BTR 964
RUF CTR
RUF Yellowbird
RUF CTR Racing
RUF Turbo R

Shelby

Shelby Cobra 427 67
Shelby Cobra Coupe 65
Shelby GT350 66
Shelby GT500KR 68
Shelby Series 1

Spoon

Spoon Integra Type-R
Spoon Civic Type-R
Spoon S2000

Subaru

Subaru Alcyone SVX Version L 95
Subaru Alcyone SVX S4 95
Subaru Legacy Touring Sedan RS 96
Subaru Legacy Touring Wagon GT-B 96
Subaru Legacy Touring Sports RS 93
Subaru Legacy Touring Wagon GT 93
Subaru Impreza WRX Type R Sti Ver 96
Subaru Impreza Sedan WRX 96
Subaru Impreza Sedan WRX Sti Version III 96
Subaru Impreza Wagon WRX 96
Subaru Impreza Wagon WRX Sti Version III 96
Subaru Impreza Sedan WRX Sti Version II 95
Subaru Impreza Wagon WRX Sti Version II 95
Subaru Impreza Sedan WRX 94
Subaru Impreza Wagon WRX 94
Subaru Impreza WRX Wagon 97
Subaru Impreza WRX 97
Subaru Impreza WRX Type R Sti Ver. IV 97
Subaru Impreza WRX Sti Ver. IV Wagon 97
Subaru Impreza WRX Sti Ver. IV 97
Subaru Impreza WRX Wagon 98
Subaru Impreza WRX 98
Subaru Impreza WRX Type R Sti Ver. V 98
Subaru Impreza WRX Sti Ver. V Wagon 98
Subaru Impreza WRX Sti Ver. V 98
Subaru Impreza WRX-R Sti Ver 99

Subaru Impreza WRX Type RA S Ver 99
Subaru Impreza WRX Sti Ver Wagon 99
Subaru Legacy Touring Wagon GT-B Limited 97
Subaru Forester S/TB 97
Subaru Impreza 22B Sti Version 98
Subaru Legacy B4 RSK 98
Subaru Legacy Touring Wagon GT-B 98
Subaru Vivio RX-R 97
Subaru Vivio RX-RA 97
Subaru Pleo RS 98
Subaru Pleo RM 98
Subaru
Subaru 360 Young SS 69
Subaru Impreza Rally Car 99
Subaru Cusco
Subaru Impreza JGTC 99

Suzuki

Suzuki Alto Works RS/Z 97
Suzuki Alto Works
Suzuki Sports Limited 97
Suzuki Alto Works RS/Z 98
Suzuki Alto Works RS/X 90
Suzuki Selvo Mode SR-Four 90
Suzuki Cappuccino 95
Suzuki Wagon R Turbo RT/S 95
Suzuki Wagon R Column FT 97
Suzuki Wagon R Aero RS 97
Suzuki Wagon R RR 98
Suzuki Kei S 98
Suzuki Cultus Pikes Peak Version
Suzuki Escudo Pikes Peak Version

Tommy Kaira

Tommy Kaira ZZ-S Coupe
Tommy Kaira ZZ
Tommy Kaira ZZ
Tommy Kaira M30 (Tuned R31 Skyline)
Tommy Kaira M30 (Tuned R32 Skyline)
Tommy Kaira Tommy Kaira R (Tuned R33 Skyline)
Tommy Kaira Tommy Kaira R (Tuned R34 Skyline)
Tommy Kaira M13 Stage J (Tuned March)

Tom's

Tom's Angel T01
Tom's T020 (MR2 Based)
Tom's T111 (AE111 Levin Based)
Tom's Supra (JZA80 Based)

Toyota

Toyota Starlet Glanza V 96
Toyota Corolla Levin BZG (AE111) 96
Toyota Sprinter Trueno BZG (AE111) 96
Toyota Corona Exiv 200GT 96
Toyota Celica SS-II (ST205) 95
Toyota Celica GT-Four (ST205) 95
Toyota Mark II Tourer V 92
Toyota Mark II Tourer S 92
Toyota Chaser Tourer V 96
Toyota Chaser Tourer S 96
Toyota Soarer 2.5GT-T 95
Toyota Soarer 2.5GT-T VVT-I 96
Toyota Soarer 3.0GT 96
Toyota Lexus SC400
Toyota MR2 G-Limited 96
Toyota MR2 GT-S 96
Toyota Supra SZ-R 95
Toyota Supra RZ 95
Toyota Supra SZ-R 96
Toyota Supra RZ 96
Toyota Supra GT Turbo Limited (MA70) 89
Toyota Supra Twin Turbo-R (JZA70) 91
Toyota Corolla Levin GT-Apex (AE86 Type) 85
Toyota Corolla Levin GT-Apex (AE86 Type) 85
Toyota Sprinter Trueno GT-Apex (AE86 Type) 85
Toyota Sprinter Trueno GT-Apex (AE86 Tyoe) 85
Toyota Aristo 3.0V 91
Toyota Aristo V300 97
Toyota Aristo S300 97
Toyota Lexus GS400
Toyota Starlet Glanza V 98
Toyota MR2 G-Limited 98
Toyota MR2 GT-S 98
Toyota Supra SZ-R 97
Toyota Supra RZ 97
Toyota Celica SD-III 97
Toyota Celica GT-S
Toyota Celica Mechanical Sports Version 99
Toyota Celica Elegant Sports Version 99
Toyota XYR Detroit Motor Show Version 99
Toyota Prius 97
Toyota Caldina GT-T 97
Toyota Corolla Levin BZR (A111) 98
Toyota Sprinter Trueno BZR (A111) 98
Toyota Starlet 3 Door Turbo S (EP71) 87
Toyota Starlet 3 Door Turbo S (KP61) 82
Toyota MR2 1600G-Limited Supercharger (AW11) 86
Toyota MR Spider 96
Toyota Celica XX 2800GT 83
Toyota Celica GT-Four (ST165) 88
Toyota Celica GT-R (ST185) 91
Toyota Celica GT-Four (ST185) 91
Toyota Celica GT-Four RC (ST185) 91
Toyota 2000GT (Early '67 Period Type) 67
Toyota MR-S GS Edition H 99
Toyota MR-S Tokyo Motor Show Version 97
Toyota Altezza RS200 98
Toyota Altezza AS200 98
Toyota Altezza 280T (Tuned By Tom's)
Toyota Lexus LS200
Toyota Vitz F 99
Toyota Corolla Rally Car 97
Toyota Corolla Rally Car 98
Toyota GT-One Road Car 98
Toyota GT-One Road Car 99
Toyota GT-One Race Car (TS020) 99
Toyota Castrol Supra GT
Toyota Castrol Tom's Supra JGTC 99
Toyota Denso Sard Supra JGTC 99
Toyota Cdma One Cerumo Supra JGTC 99
Toyota Weds Sport Celica JGTC 99
Toyota Momo Corse E Apex MR2 JGTC 99
Toyota BP Apex Kraft Torueno JGTC 99

TRD

TRD 2000GT (MR2-Based)
Chaser TRD Sports X30
TRD 3000 GT

TVR

TVR Cerbera 4.2
TVR Cerbera 4.5
TVR Cerbera Speed 6
TVR Chimera 4.2
TVR Chimera 4.5
TVR Chimera 5.0
TVR Griffith 500
TVR Griffith Blackpool B340
TVR Speed 12
TVR Tuscan Speed 6

Vector

Vector Weigert Vector W8 Twin Turbo
Vector M12

Venturi

Venturi Atlantique 300 Bi-Turbo
Venturi Atlantique 400GT
Venturi Atlantique 600 LM 95

Volkswagen

Volkswagen Golf IV GTI
Volkswagen Golf IV 2.3 V5
Volkswagen Golf IV GTI 1.8t
Volkswagen Golf IV V6
Volkswagen Lupo 1.4
Volkswagen Beetle 2.0 (New Model)
Volkswagen Polo 1.4 16v

GT모드 추가 차량 리스트

GT모드를 통해 얻을 수 있는 추가 차량을 정리하였다. 더트와 원메이크 레이스는 추가 차량이 없으므로 주의가 필요하고 레이스 종류에 따라서 프레젠트카를 랜덤하게 주는 것도 있다.

● GT리그

리그 이름	필요 라이센스	마력 제한	1위 상금	획득 차량	랭크	판매 가격
일본	B	200	400,000	-	-	-
	A	300	500,000	-	-	-
	A	350	700,000	-	-	-
미국	B	250	400,000	-	-	-
	A	300	500,000	-	-	-
	A	400	700,000	-	-	-
프랑스	B	250	400,000	-	-	-
	A	300	500,000	-	-	-
영국	B	200	400,000	-	-	-
	A	350	500,000	-	-	-
	A	400	700,000	-	-	-
이탈리아	B	200	400,000	-	-	-
	A300	500,000	-	-	-	
독일	B	220	400,000	-	-	-
	A	300	500,000	-	-	-
	A	450	700,000	-	-	-
유럽	IB	600	1,000,000	카스트롤 스프라 GT'96	S	25,000,000
	IB	600	1,000,000	젝셀 스카이라인	S	25,000,000
	IB	600	1,000,000	스카이라인 쿠페 R33 S 25,000,000		
퍼시픽	IB	550	1,000,000	닛산 300ZX-GTS	S	25,000,000
	IB	550	1,000,000	RX-7 LM Edition S	25,000,000	
	IB	550	1,000,000	HKS DRAG 180SX	S	25,000,000
GT월드 리그(랜덤)	IA		CHAMPION 15,000,000	스카이라인 칼소닉	S	25,000,000
				카스톨롤 무겐 NSX	S	25,000,000
				R390 GT1 LM 레이스카	S	50,000,000
				도요다 GT-1 TS020 '98	S	50,000,000

● 스페셜 이벤트

레이스명	라이센스	마력 제한	1위 상금	추가 차량	랭크	가격
선데이 컵	-	-	300,000	-	-	-
	-	-	400,000	-	-	-
	-	-	-	-	-	-
클럽맨 컵	-	-	500,000	-	-	-
	-	-	600,000	-	-	-
	B	-	700,000	-	-	-
FF 챌린지	B	300	500,000	무겐 어코드 SIR-T	B	700,000
	A	350	600,000	톰스 T111	B	550,000
	IC	400	700,000	무겐 프레류드 Type-S	B	750,000
FR 챌린지	A	300	500,000	실에이티	B	200,000
	IC	450	600,000	니스모 270R	A	1,000,000
	IB	500	700,000	RX-7 GT-C	A	1,125,000
MR 챌린지	IC	350	500,000	TRD2000GT	A	750,000
	IB	500	600,000	톰스 T020	B	750,000
	IA	600	1,500,000	GT40 레이스카	S	25,000,000

레이스명	라이센스	마력 제한	1위 상금	추가 차량	랭크	가격
4WD 챌린지	A	350	500,000	레가시 웨건 GT-B	A	515,000
	IC	400	600,000	니스모 400R Preceiding	S	2,000,000
	IA	700	1,500,000	마인즈 R32.5 스카이라인	S	1,750,000
라이트 웨이트 K컵	-	150	500,000	무겐 비트	C	200,000
	B	100	600,000	데미오 A-spec	C	375,000
	A	100	700,000	무겐 CR-X PRO.2	C	250,000
글로벌 컴팩트 카 컵	B	250	400,000	윗츠 F	C	232,000
	B	250	400,000	클리오 16V	C	559,500
	B	300	400,000	르포 1.4	C	
고급 세단 컵	A	400	500,000	어코트 Type-R	B	1,000,000
	IC	500	600,000	체이서 TRD 스포츠	A	1,000,000
	IB	600	1,000,000	GT-R Autech Version	A	1,250,000

머슬카 컵	A	-	700,000	PT 스파이더-	B	2,500,000
	IC	-	800,000	코브라	S	12,500,000
	IB	-	1,000,000	파에톤	S	2,500,000
월드	A	250	700,000	로드 스타 A spec (NB8C)	A	700,000
오픈카 컵	IB	350	2800,000	MR-S '97 SHOW VERSION	C	1,250,000
	IA	600	1,500,000	컨셉카 LM EDITION	S	12,500,000
히스토릭 카 컵	A	250	700,000	무겐 CR-XPRO.3	C	300,000
	A	300	700,000	유로파	C	2,000,000
	IC	400	800,000	XYR '99 SHOW VERSION	B	1,250,000
GT 웨건 대결	B	400	500,000	인프렛사 STi Ver.5	A	630,000
	A	400	600,000	무겐 어코드 웨건	B	625,000
	IC	400	700,000	스테이지아 260RS	A	1,200,000
80's 스포츠 카 컵	A	200	700,000	무겐 시빅 페리오	C	575,000
	IC	350	700,000	무겐 CR-X PRO.3	C	300,000
	IB	350	800,000	무겐 시빅 Type-R	B	625,000
	IB	400	800,000	무겐 인테그라 Type-R	B	750,000
	IB	400	1,000,000	Silhouette Formula(R30)	S	12,500,000
그랜드 투어링 카 트로피	IC	400	1,000,000	실비아 다이신 (S15)	S	12,500,000
	IB	500	2,000,000	카스틀롤 무겐 NSX	S	25,000,000
	IA	600	3,000,000	유니시아 젝스 스카이라인	S	25,000,000
퓨어 스포츠 카 컵	A	400	700,000	톰스 엔젤 T01	B	1,250,000
	IC	450	800,000	ZZ 3	A	1,250,000
	IB	600	1,000,000	타스칸 스피드 6	S	1,250,000
튠드 NA카 No.1 컵 (랜덤)	IA	-	5,000,000	로드 스타 C-spec (NA8C)	B	1,250,000
	IA	-	5,000,000	스푼 시빅	A	750,000
	IA	-	5,000,000	스푼 인테그라	A	950,000

튠드 터보카 No.1컵 (랜덤)	IA	-	5,000,000	니스모 400R	S	3,000,000
	IA	-	5,000,000	MINE'S R33 스카이라인	S	1,875,000
	IA	-	5,000,000	HKS R33 DRAG GT-R	S	25,000,000
그란트리스모 올스타즈	IA	-	5,000,000	MINE'S 란서 에볼루션 5	S	1,375,000
	IA	-	5,000,000	MINE'S R34 스카이라인	S	2,000,000
	IA	-	5,000,000	스피드 12	S	50,000,000
	IA	-	5,000,000	Tommy Kaira ZZ 2	S	25,000,000
	IA	-	5,000,000	R390 GT1 로드카	S	25,000,000
슈퍼 투어링 트로피	IB	500	1,500,000	TRD3000GT	A	1,425,000
	IB	500	1,500,000	Tom's 스프라	A	1,375,000
	IB	500	1,500,000	카마로 Z28 30th	A	700,000
GT300 챔피언십 (랜덤)			CHAMPION 10,000,000			
	IB	600	1,500,000	트레노 BP APEX KRAFT	S	12,500,000
				MR2 MOMO CORSE APEX	S	12,500,000
				세리카 Weds 스포츠	S	12,500,000
				사나비 ARTA 실비아	S	12,500,000
GT500 챔피언십			CHAMPION 20,000,000			
	IA	-	5,000,000	스카이라인 ARTA ZEXEL	S	25,000,000
				TAKANA NSX	S	25,000,000
				STP TAISAN 바이퍼	S	25,000,000
				스프라 cdma One Cerumo	S	25,000,000

● 내구 레이스

레이스 명	필요 라이센스	마력 제한	1위 상금	추가 차량	랭크	가격
그란비레 스피드 웨이 300km 내구	IA	700	50,000,000	인프렛사 랠리 카	S	12,500,000
				R390 GT1 '97	S	50,000,000
어플리코트 빌 200km 내구	IB	600	50,000,000	스트라토스	B	7,500,000
				바이퍼 GTS-R	S	25,000,000
시애틀 시가지 코스 내구 100 miles	IA	600	15,000,000	GT90 컨셉트 카	S	12,500,000
				에스코트 랠리 카	S	12,500,000
라그카 세카 스피드 웨이 200 miles 내구	IA	-	35,000,000	CELICA 랠리 카	S	25,000,000
				GTO LM Edition	S	25,000,000
로마 시가지 코스 2시간 내구	IA	-	30,000,000	ALTEZZA LM Edition	S	25,000,000
				카로라 WRC '97	S	12,500,000
트라이얼 마운틴 30 laps 내구	IB	300	15,000,000	DENSO SARD SUPRA	S	25,000,000
스페셜 스테이지 루트5	IA	-	35,000,000	Cerbera LM Edition	S	25,000,000
				란서 에볼루션 VI 랠리 카 '99	S	25,000,000

● 라이센스

라이센스를 골드로 모두 도배를 해버리면 프레젠트카가 나온다.

라이센스 종류	추가 차량 이름	랭크	판매 가격
국내B급	스푼S2000	-	-
국내A급	닷지 컨셉 카	-	-
국제C급	GTO LM에디션	S	25,500,000

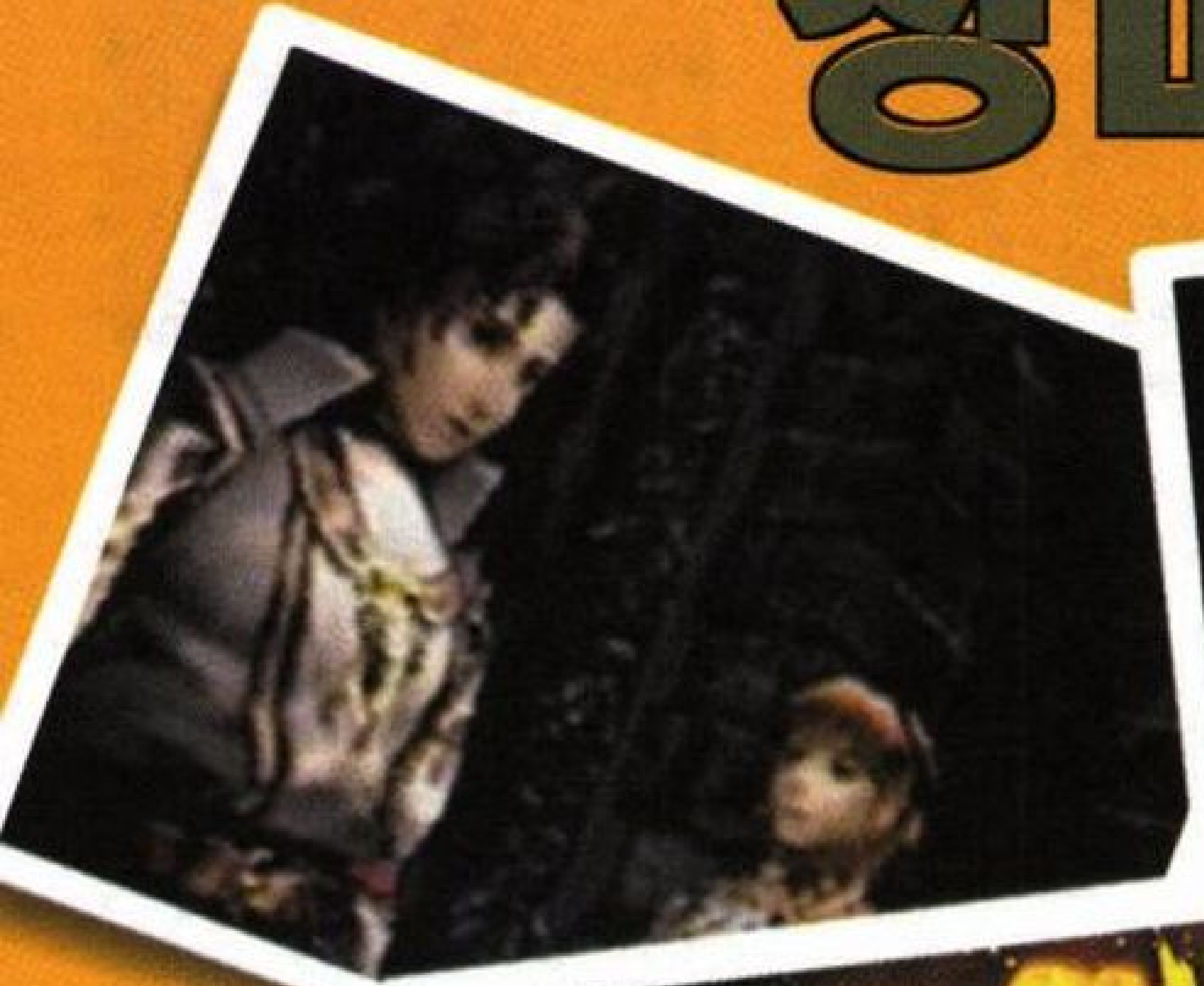
라이센스 종류	추가 차량 이름	랭크	판매 가격
국제B급	CR-X LM에디션	S	25,000,000
국제A급	FTO LM에디션	S	25,000,000
슈퍼 라이센스	도요다 TS020 '99	S	50,000,000

●장르:액션 ●제작사:테크모 ●발매일:12월 9일 ●발매가:5,800엔

PLAYSTATION

세기말! 바로 이거다! 테크모 만세!

창마등







그래픽	★★★★★
사운드	★★★★★
연출	★★★★★★
엽기도	★★★★★★
소장가치	★★★★★★

트랩과 몬스터를 이용하여 X가지 없는 혈육을 척살했던 「각명관」. 아리따운 어린 소녀를 이용하여 무차별 양민학살을 자행했던 「카게로우-각명관 진장-」에 이은 각명관 시리즈의 최신판. 기본 시스템은 각명관 진장과 거의 100% 동일하지만 그 재미는 카게로우에 댈 것이 못 된다! 벌써 인터넷 상에서는 1000000Ark 대에서 경쟁이 벌어지고 있다…. 바이오 하자드로는 성이 안 차는 당신! 모탈 컴뱃의 fatality를 최고의 기술이라고 생각하는 여러분께 강력히 권하는 그 이름은 蒼·魔·燈

공략 ⋯→ 防塵

자! 각명관이다!

발문에서도 이미 언급했지만 각명관은 상당히 특이한 소재의 게임이다. "플레이어가 사람들을 살해하는 악당의 입장에 서면 어떨까?" 라는 발상에서 출발한 각명관은 그 특유의 잔인성과 발상의 참신성, 게임의 독자성에 있어서 상당히 훌륭한 게임이라는 평을 해 줄 수 있는 게임이다. 더욱이 각명관 진장에서는 밀레니아라는 미형의 캐릭터를 주인공으로 삼아 한 층 더 인기를 끈 바가 있다.

잔인한 것으로는 창마등도 예외가 아니어서 전작보다 더 참혹한 트랩들이 많이 등장한다. 따라서 솔직히 어린 유저들(여기서 어리다는 기준은 필자 생각으로는 15세로 잡고 싶다)에게는 그다지 권해 주고 싶지는 않다. 하지만 그 독특한 게임성의 매력은 너무도 뛰어난 것이라 게임 하는 사람으로서는 한 번쯤 해주어야 하지 않나 하는 생각도 든다. 자, 그럼 옛날 이야기는 여기까지 하고 창마등의 세계로 접어 들어가 보도록 하자.



◀ 기념비적인 시리즈 첫 작품 「각명관」. 시종일관 어두운 분위기와 비극적인 러브스토리가 매력인 게임이다



▶ 희대의 엽기 히로인 밀레니아를 낳은 「카게로우-각명관 진장-」의 인기는 예상외로 대단했다



▲ 그리고 이제는 창마등의 시대로!

기본 메뉴는 빨랑 익히자

게임 시작 화면



NEW GAME - 처음부터 게임을 시작한다. 처음 이외에는 쓸 일이 없을 것이다

LOAD GAME - 전에 하던 데이터를 불러들여 그 시점에서부터 시작한다

특히 이번 작품에서는 스토리 모드만 있는 것이 아니며, 라이센스 모드를 제외한 각 모드 사이의 트랩은 서로 공유되기 때문에 메모리 카드 1블록에 모든 데이터를 저장하는 형식으로 되어있다.

메인 메뉴 화면



스토리(ストーリー) : 이 게임의 스토리 모드. 선택지와 승패에 따른 분기가 존재하면 총 4가지의 엔딩이 준비되어 있다. 1 시나리오당 미션 수는 22~4개.

트랩 라이센스(トラップライセンス) : 황당하게도 이 게임에는 그란 트리스모에서도 볼 수 있는 라이센스 모드가 존재한다. 하지만 말만 그렇지 사실은 연습 모드의 보기 좋은 이름.

프리트레이닝(フリートレーニング) : 스토리 모드에서 개발한 트랩들을 마음대로 시험해 볼 수 있는 아주 좋은 모드. 콤보 연구의 장이며 맵을 외우는 데에도 일품이다.

익스퍼트(エキスパート) : 스트리트 파이터 EX의 그것과 상당히 유사한 모드. 미션은 전부 100개이며 스테이지에서 제시하는 조건에 맞추어 미션을 클리어 하면 된다.

옵션(オプション) : 게임의 여러 가지 환경 설정이 가능하다.

비상구(EXIT): 이 글을 쓰기 위해 딱 1번 눌러 보았다. 게임 시작 화면으로 돌아간다.



옵션 메뉴 화면

게임 설정(ゲーム設定)



사운드모드(サウンドモード): 스테레오(ステレオ)와 모노럴(モノラル)중 각자의 스피커와 맞는 것을 고른다

바이브레이션(バイブレーション): 진동의 유무를 결정한다.

트랩 히트 카메라(トラップヒットカメラ): 적이 함정에 걸렸을 때 카메라의 줌 인 설정을 할 것인지 결정한다.

BGM 볼륨 · SE 볼륨: 볼륨의 크기를 조절한다.

키 컨피그(キーコンフィグ)



A, B, C 타입의 3가지에서 고를 수 있다. 여기서는 A 타입을 기본으로 조작을 설명하도록 하겠다.



십자키 상하	캐릭터의 전진과 후진
십자키 좌우	캐릭터의 선회
스타트버튼	게임 포즈
셀렉트버튼	사용 안함
□버튼	벽 트랩의 발동
△버튼	천장 트랩의 발동
×버튼	바닥 트랩의 발동
○버튼	캠프 모드
R1버튼	우측 수직 이동. 2회 연타로 우측 구르기
R2버튼	침입자 서치. 누르고 있으면 침입자의 이동에 따라 시점이 전환된다
L1버튼	좌측 수직 이동. 2회 연타로 좌측 구르기
L2버튼	프리 뷰 모드. 누르고 있는 상태에서 방향키로 카메라 시점 이동
R1+L1버튼	180도 터닝

사운드테스트(サウンドテスト)



▲ 라이센스 S를 얻으면 등장한다(따라서 처음에는 없다)



사운드 모드: 옵션-게임 설정의 것과 동일하다. 틀리게 설정하면 스피커 상태에 맞는 것으로 조절된다.
BGM 볼륨: 역시 게임 설정의 것과 동일하다.
BGM 리퀘스트(BGMリクエスト): 게임 중의 배경 음악을 들을 수 있다.
단말마 리퀘스트(断末魔リクエスト): 사운드 테스트 모드의 가치를 높여주는 모드라 할 수 있다. 게임 중의 모든 비명 소리(레이나 포함)를 들을 수 있다.

이외에도 수많은 메뉴 화면들이 있는데 그것들은 각자의 모드 설명에서 같이 설명하도록 하겠다.

기본적인 게임 진행을 가르쳐 주는 라이센스 모드
(초보자는 꼭 읽어보세요!)



▲ S까지의 길은 그다지 어렵지 않다. 초심자는 반드시 클리어 하도록!

35개의 프로그램으로 구성된 라이센스 모드는 시리즈를 처음 하는 사람도 쉽게 조작에 익숙해지도록 상당히 체계적인 구성으로 짜여져 있다. 라이센스를 S까지 취득한다면 창마동을 해나가는 데에는 아무런 무리가 없다. 초보를 위하여 35개의 프로그램을 전부 소개하도록 한다.

LESSON 1 기본적인 트랩의 기동



시작하면 적이 정면에 서 있고 그 아래 블러스트 봄이 설치되어 있다. 이것은 각 버튼이 어떤 트랩에 대응하나를 가르쳐 주는 강의(?)이므로 버튼의 대응을 잘 알아둘 것. ×버튼으로 블러스트 봄을 폭발시키면 "참 잘했어요."라는 말과 함께 애로우 슬릿으로 트랩이 바뀐다. 이번엔 □버튼을 눌러 기동. 다음에 나오는 메가 록은 △버튼으로 기동시키면 OK. 클리어 후에 등장하는 메뉴는 위에서부터 다시 한다, 다음 레슨을 한다, 종료한다 이다.

LESSON 2 바닥 트랩의 기동

바닥에 블러스트 봄이 설치되어 있고 침입자가 그 위를 왔다갔다한다. 일단 블러스트 봄이 기동 가능해질 때까지(별마크가 다 그려질때 까지) 기다리고 그 후에 적이 블러스트 봄위에 오면 ×버튼을 눌러 명중시키



면 된다. 주의할 점은 블러스트 봄은 약간 늦게 판정이 생기므로 조금 빨리 눌러주어야 한다는 것.

LESSON 3 벽 트랩의 기동



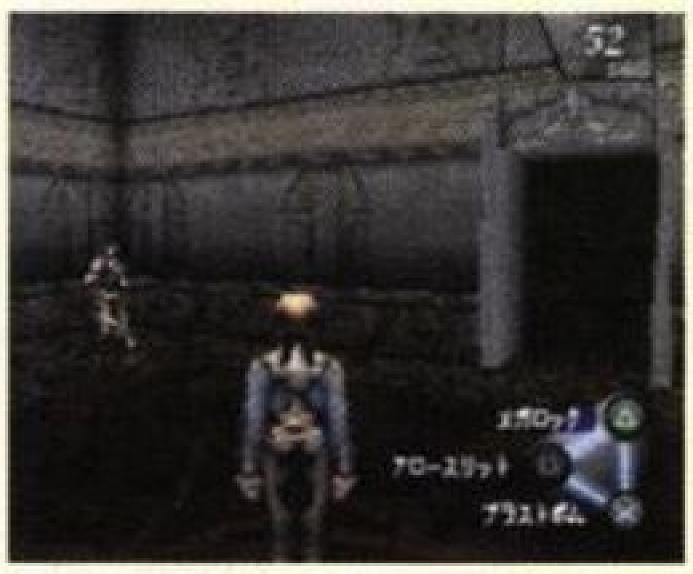
이번에는 애로우 슬릿이다. 방법은 레슨 2와 같다. 애로우 슬릿의 경우에는 판정 범위가 좁으므로 타이밍을 잘 맞추어야 할 것이다.

LESSON 4 천정 트랩의 기동



메가 록을 맞추는 시험. 메가 록의 발동은 상당히 느리므로 적어도 2블록 전에는 눌러주어야 맞출 수 있을 것이다.

LESSON 5 레벨Ⅰ 검정



적은 설치되어 있는 트랩들을 블러스트 봄, 애로우 슬릿, 메가 록 순으로 움직인다. 물론 트랩이 히트되기 전에는 다른 곳으로 가지 않는다. 제한 시간은 80초. 위에서 했던 2, 3, 4의 과정을 한꺼번에 한다고 생각하면 어렵지 않게 합격할 수 있다.

LESSON 6 침입자를 끌어들임 1



침입자는 레이나를 향해 이동한다. 이를 이용하여 블러스트 봄을 히트시키면 된다. 예상외로 침입자의 이동은 빠르므로 정 어려우면 1블록 앞에 그냥 서 있다가 침입자가 그 위에 정지하면 트랩을 기동시키자(공격은 하지 않으므로).

LESSON 7 침입자를 끌어들임 2



레슨 6과 방식은 동일하지만 이번에는 침입자가 공격을 가한다는 것이 차이점. 전과 같은 꽁수를 쓰려면 데미지를 각오해야 한다. 이제부터는 감각과 실력이 조금 요구되므로 전작을 해보지 않은 사람들은 성공해도 여러번 재도전하면서 감각을 익히자. 주의할 것의 레이나의 HP가 0이 되면(화면 좌측 하단의 원형 게이지가 전부 없어지면) 실패.

LESSON 8 침입자를 끌어들임 3



이번에는 애로우 슬릿. 판정이 좁은 관계로 블러스트 봄보다 확실히 어렵다. 근접한 상태에서 상대가 공격 모션을 취할 때 구르기를 쓰면 피할 수 있으므로 이 방법으로 애로우 슬릿 앞에 적을 묶어 놓을 수 있다. 구르면서 트랩을 기동시키는 것도 물론 가능. 잘 해보자.

LESSON 9 침입자를 끌어들임 4



예상대로 메가 록 등장이다. 이전처럼 2블록 전에 떨어트리면 미리 알고 옆으로 피해서 오기 때문에 유인을 아주 잘해야 한다.

LESSON 10 레벨 E 검정



레벨 F 검정의 적 이동 버전이다. 순서는 별로 상관이 없으므로 좋을 대로하자. 주인공이 난간 위에 있는 관계로 애로우 슬릿을 먼저 맞추는 것이 가장 편할 것이다. 시간 제한(80초)에 걸리지 않도록 주의. 트랩은 빗나가도 다시 충전되므로 너무 부담 갖지 말자.

LESSON 10 기본적인 트랩의 설치



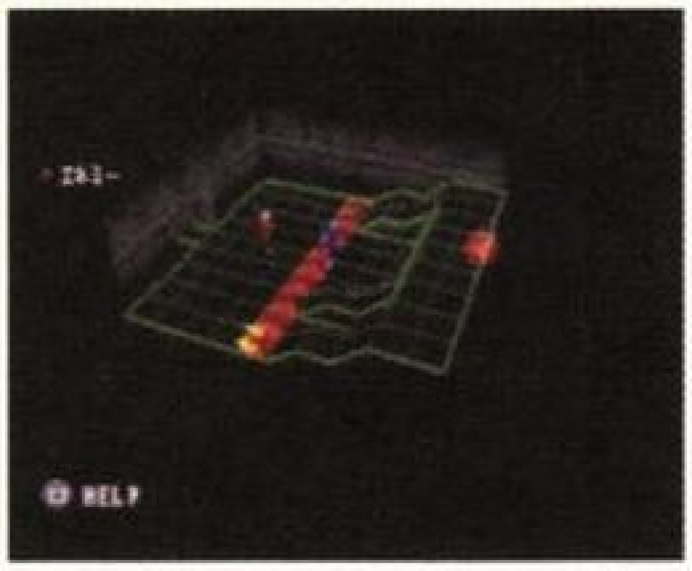
드디어 설치 연습. 일단 ○버튼을 누르면 캠프 모드로 화면이 전환된다. 캠프 모드에서는 방의 3D 지도를 볼 수 있으며 트랩의 설치, 방에 미리 준비되어 있는 트랩 등을 볼 수 있다. 이번 레슨에서는 일단 시키는 대로 바닥을 고르자. 바닥을 누르면 설치할 수 있는 트랩이 표시되며 트랩의 데미지(DMG)와 차지타임(CHG), 효과와 Ark을 을 볼 수 있다. 실제 게임에서는 각 부위당 3개의 트랩을 장비할 수 있다. 여기에서는 블러스트 봄 밖에 없으므로 블러스트 봄을 골라 3D맵 상에서 침입자의 바로 아래에 설치하도록 하자(붉은색 마커가 침입자). ×버튼을 눌러 캠프 모드를 빠져 나온 후에 트랩이 기동 가능해지면 블러스트 봄을 폭발시키자.

LESSON 12 바닥트랩의 설치



캠프 모드에서 블러스트 봄을 방 아무데나 설치한 후에 적에게 히트시키면 된다. 적은 여전히 레이나를 공격한다. 장소는 별 상관이 없으나 계단 등지의 협소한 곳에서 명중시키는 것이 편리하다.

LESSON 13 벽 트랩의 설치



역시나 애로우 슬릿 편이다. 애로우 슬릿의 범위는 1라인, 즉 일직선이다. 원거리에서도 히트되는 장점이 있으므로 블러스트 봄보다는 편할 것이다. 단 계단에서는 막혀버리므로 고저차가 있는 곳에는 설치를 자제하자 그리고 벽 설치 트랩은 문에 설치 할 수 없다.

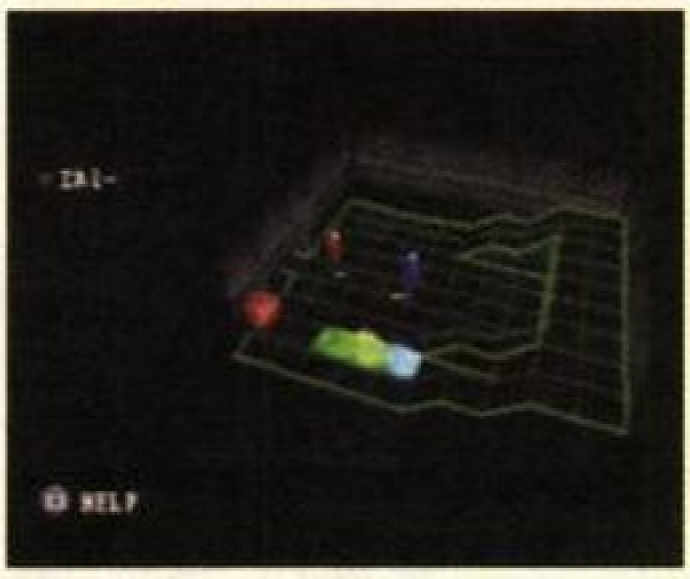
LESSON 14 천정트랩의 설치

모두의 예상을 깨고 등장한 펜듀럼. 펜듀럼은 3칸에 판정이 있는데다가 스윙이 1회



있으므로 맞추기 아주 수월할 것이다. 단 벽에 딱 붙여서 설치하면 벽에 찍혀서 가동되지 않는다는 점에 주의. 게임 진행 중에는 이를 역으로 이용해야 하는 경우도 있다.

LESSON15 레벨 D검정



준비된 트랩들은 블러스트 봄, 애로우 슬릿, 펜듀럼의 3가지. 직접 설치하여 전부 명중시키면 된다. 자신이 있는 사람들은 여기서 콤보를 노리는 것도 괜찮다. 레벨 D를 통과하면 실전에서도 별 무리 없이 게임이 가능하다. 다음부터는 콤보의 연습에 들어간다.

LESSON16 2히트 콤보 1



콤보의 기본을 배우게 되는 첫 번째 레슨. 베어 트랩과 애로우 슬릿이 설치되어 있다. 베어 트랩은 상대를 4초 동안 움직이지 못하게 하는 효과가 있다. 베어 트랩만 히트되면 만사 OK. 침입자는 베어 트랩 위를 왔다 갔다 하므로 더욱 쉽다.

LESSON17 2히트 콤보2

이번엔 침입자가 다시 공격해온다. 스프링 플로어와 메가 록이 준비되어 있는데, 스



프링 플로어는 적을 지정방향으로 2블록 날리는 효과가 있다. 엎어진 상대에게 메가 록을 선사하면 끝.

LESSON18 3히트콤보 1



레슨 16에 펜듀럼을 추가한 파워 있는 콤보. 실전에서도 기본적으로 이용되는(격투 게임에 비교하면 짠손 정도?) 콤보이므로 확실히 익혀두어야 한다. 순서는 베어트랩→애로우 슬릿→펜듀럼 순이다.

LESSON19 3히트콤보 2



위의 것보다는 조금 고급 콤보이다. 푸쉬월로 상대를 밀어서 스프링 플로어로 메가 록 밑으로 상대를 보낸 후, 메가 록을 떨어트리는 콤보로, 메가 록을 스프링 플로어보다 조금 빨리 눌러두면 실전에서는 래피드 체인으로 이어지므로 연습해보자. 침입자가 공격을 가해온다는 점이 조금 어렵다.

LESSON20 레벨C 검정

준비된 트랩들을 설치하여 3 히트 콤보를 완성시키면 된다. 완전히 자유이므로 지금까지 배워온 요령들을 사용, 여러 가지 자기류 콤보를 완성시켜 보자.



LESSON21 지형을 이용한다



초기 배치의 메가 록을 떨어트리면 계단을 굴러 내려온다. 아래에서 왕복하는 적을 메가 록으로 히트시키면 되는데 메가 록이 떨어지는 데에 시간이 걸리는 데다가 계단을 내려오는 시간도 있으므로 예상보다 상당히 일찍 트랩을 기동시켜야 한다는 점에 유의하자. 하지만 이게 끝이 아니다! 다음에는 수로에 설치된 스파크 로드를 가동시키는 것인데, 방전을 하는 트랩이 물 속에서 발동되면 물 속에 있는 적 전체에게 데미지를 입힐 수가 있다. 이점을 이용하여 침입자가 물로 들어가면 스파크 로드를 기동시키자.

LESSON22 스위치를 사용하는장치



사진에 보이는 스위치는 이 방의 계단을 없애는 스위치이다. 가동되면 상대는 계단 밑으로 미끄러 떨어지게 되는데 이것을 성공시키는 것이 목적이다. 스위치는 직접 접촉해도 가동되지만 여기서는 벽에 설치된 푸쉬월을 이용하여 누르는 것을 원칙으로 하므로 푸쉬월을 쓰자(실전에서는 애로우 슬릿이나 바큠플로어 등등, 모든 트랩이 가능하다). 역시 이걸로 끝이 아니다. 다음에

는 샹들리에를 떨어트려 침입자에게 맞추는 과제가 주어진다. 샹들리에 하단에는 베어 트랩이 있으므로 이것으로 침입자를 잡아두어 쉽게 맞추자. 샹들리에의 스위치는 문 옆에 있으며 직접 눌러야 한다.

LESSON 23 장치를 이용한다 1



바닥에 있는 스프링 플로어를 이용하여 상대를 난로에 집어넣으면 된다. 아주 간단하게 2 히트 콤보가 성립되는 것을 알 수 있다. 문제는 이 다음인데 적에게 꽃병을 씌워서 함정에 빠트리는 것이다. 꽃병은 판정도 작은데다 떨어지는 타이밍이 아주 애매하다. 노련하게 떨어트려야 할 것이다.

LESSON 24 장치를 이용한다 2



기둥을 사용하여 상대를 공격하는 쾌감 넘치는 레슨. 설치되어 있는 베어 트랩은 쓰지 않아도 상관은 없으나 그러기에는 상당한 수준의 노력이 필요하다. 기둥은 강한 충격을 주면 쓰러지도록 되어 있다. 벽에 푸쉬월이 설치되어 있으므로 그것으로 쓰러트리자(펜듀럼이나 메가 록, 나중에 생기는 헬파이어로도 쓰러트릴 수 있다).

LESSON 25 레벨 B검정



▲ 이후에 샹들리에. 3 히트 직살 콤보다

드디어 본격적인 시험. 목표는 침입자를 죽이는 것이다. 어떻게 쓰러도 상관은 없지만 방 안에 설치된 트랩을 반드시 1개 써야 한다. 추천 트랩 설치는 사진과 같으므로 참조하고 싶은 사람은 참조하도록. 물을 사용한 방전도 사용한 것으로 인정한다.

LESSON 26 특수한 트랩



기름의 효과를 알 수 있는 과제. 적에게 기름꽃병을 씌우면 적이 강제이동 됨은 물론 기름의 상태이상이 걸려서 난로 안에 들어가면 아주 활활 잘 탄다. 확실히 배워 놓자(실전에서의 이용 빈도는…글쎄).

LESSON 27 자동기동하는 트랩



트랩 중에 오토링을 사용하여 만든 트랩은 자동으로 기동하게 되어 있다. 이번 레슨에서는 오토 블러스트 봄을 자동 기동시키는 것을 배우게 된다. 단지 적을 트랩 위로만 부르면 된다. 실수로 플레이어가 트랩 위로 지나가지 않도록 조심하자.

LESSON 28 트랩끼리의 조합 1



메가 록의 위치를 보면 절대로 때릴 수 없는 거리에 있다. 일단 메가 록을 떨어트린 후 푸쉬월로 밀어서 적에게 히트시킬 수가 있다. 타이밍이 꽤나 험난하므로 여러 번의 도전이 요구된다.

LESSON 29 트랩이 통하지 않는 침입자



일단 시작 직후 메가 록을 떨어트려 보자. 침입자는 삼손 파워를 발휘, 간단히 던져 버린다. 이러한 내성이 있는 적은 콤보를 이용하여 히트 시켜야만 한다. 바닥에 있는 스프링 플로어로 적을 다운시킨 후 그 위에 메가 록을 떨어트려 주자.

LESSON 30 레벨 A검정



적은 메가 록을 가드할 수 있는 타입이다. 이 녀석을 죽이는 것이 목적이기는 하지만 한 번은 메가 록을 히트시키는 것이 조건이다. 자유롭게 즐기길 바란다….

LESSON 31 트랩끼리의 조합 2



위에서 잠시 말했던 방전. 레슨 목표는 방전에서 뿜어지는 전격으로 상대를 맞추는 것이다. 볼트록을 떨어트린 후 스파크 로드를 쓰면 스파크 로드에서 볼트록의 전기를 끌어 모아 전격을 형성하는 것을 알 수 있다. 이것은 방전하는 트랩이라면 전부 가능

하며 꼭 스파크 로드를 쓰는 것이 조건이다.

LESSON 32 제어할 수 있는 트랩



슬레이브 엠블렘을 조합한 트랩의 특징은 버튼을 누르고 있는 동안에 조작이 가능하다는 것이다. 이를 이용하여 슬레이브 록을 조작, 적에게 히트시키면 된다. 조작이 꽤 어려우므로 몇 번 도전해 두는 것이 좋다. 레이나가 무방비 상태라는 것이 실전에서의 사용을 어렵게 한다.

LESSON 33 멀리서 공격하는 침입자



적은 원거리에서 공격한다. 따라서 적을 끌어내기가 상당히 어렵다. 목적은 방안의 샹들리에를 어떤 방법으로든 히트시키는 것. 바닥 트랩 중의 바큠 플로어를 사용하면 쉬울 것이다. 스위치는 직접 누르는 것은 위험하므로 애로우 슬릿을 이용하는 것이 좋다.

LESSON 34 4히트콤보



콤보의 순서는 스매시 플로어, 스매시 월, 꽃병, 함정 순이다. 스매시 월 후에 꽃병의 타이밍이 아주 절묘해야 완성되는 콤보로 스매시 월이 가동된 후에 레이나가 함정 쪽으로 이동해 있어야 꽃병이 씌워진 후에 함정 쪽으로 강제 이동된다는 사실에 유념하자.

LESSON 35 레벨 S검정



▲ 예제-바큠 플로어→슬레이브 록→푸쉬월(기둥)→샹들리에

간단하다. 4 히트 콤보만 내면 OK. 이것도 내지 못하면 창마등의 심오한 세계는 포기해라! 하지만 누구나 쉽게 성공할 수 있을 것이므로 너무 긴장하지 말도록. 실전에 가장 가까운 검정 시험이다. 이것으로 창마등의 기본 세계는 설명 끝!

조금익숙한가? 프리트레이닝 모드



▲ 적의 행동 패턴이 부족한 것이 최대의 단점

자신이 스토리 모드에서 클리어 한 스테이지 중에서 한 곳을 골라 역시 스토리 모드에서 개발한 트랩을 시험해 볼 수 있는 곳. 회생자의 위치 선정도 자기 마음이므로 콤보의 연습과 맵을 외우는 등등, 그 이용 빈도는 높은 모드이다. 활용은 각자의 몫. 여기서는 단지 모드 소개를 하는 것만이 필자의 임무이다.

맵 (マップ)



자신이 플레이했던 맵을 연습 장소로 선택하여 플레이할 수 있다.

트랩장비 (トラップ装備)



다른 모드의 트랩장비와 동일하다. 각 부위당 3개, 총 9개의 트랩을 장비 할 수 있다. 각 계열별 트랩은 총 8개까지 구비가능.

옵션 (オプション)



세이브를 여기에서 할 수 있다는 것을 제외하고 다른 옵션 화면과 동일

스타트 (スタート)

연습을 시작한다. 프리 트레이닝에서는 침입자의 위치를 캠프 모드에서 지정할 수 있다.

트랩정리 한마당

자, 이제 창마등의 심오한 냄새가 조금은 풍겨 오는가? 스토리 모드를 플레이 해보면 알겠지만 트랩의 개발은 그 속이 깊다. 또한 클리어 정도에 따라 여러 가지 특전이 있는가 하면 스토리 모드를 플레이하기 이전에 트랩과 기타 여러 가지의 정리를 잠시 해 보도록 한다.

트랩의 개발

트랩의 개발은 3화를 클리어하고 나서부터 가능해진다. 트랩의 개발에는 여러 가지 요소가 필요하다. 첫 번째가 베이스가 되는 트랩. 전부 10가지가 있으며 두 번째가 속성을 부여하는 역할을 하는 엠블렘(エンブレム)이다. 엠블렘은 전부 9개가 있고 트랩마다 9개의 엠블렘 조합이 있기 때문에 한 트랩 당 도합 10개의 바리에이션이 존재한다. 세 번째가 되는 링(リング)은 그 트랩에 일정한 특수 효과를 붙여주는 역할을 한다. 4번째가 오브. 오브는 1~4개까지 선택이

가능하며 선택한 오브가 많을 수록 트랩의 사정거리가 늘어난다던가 위력이 올라간다던가 하는 변화가 있다(오브의 수가 곧 레벨이 된다). 하지만 여기에는 또 다른 변수가 한가지 있다. 그것은 바로 Dreak. 이것은 트랩을 만들 때 소모하는 일종의 금액(이라기는 뭐하다. 어쨌든 필요한 수치) 비슷한 것이다. 마지막으로 Ark. 트랩에는 트랩마다(고정 트랩 포함) 일정하게 Ark율(Arkレート)이란 것이 정해져 있는데 트랩의 연계, 데미지의 크기, Ark율에 따라 얻게되는 Ark는 이것에 비례하여 Dreak를 얻을 수 있으며 마지막 특전을 얻는 데에도 쓰인다. 또한 미션 클리어 후에 등장하는 Ark레벨은 추가 Dreak를 얻게도 해 주므로 중요한 개념이라 할 수 있다. 따라서 높은 Ark를 얻기 위해 트랩의 특성을 파악하여 콤보의 연결에 정진할 필요가 있다. 콤보? 그게 뭐냐구? 그것은 아래에 이야기하도록 하겠다.

상태 이상의 효과

라이센스 모드에서도 나오지만 트랩에는 상태 이상 효과를 추가로 지닌 것이 있다. 이 상태 이상의 효과는 두 가지. 하나는 상태 이상 자체의 효과로서 트랩을 연결하는 데에 도움을 주며 또 다른 하나는 상태 이상 발동 시간 동안에 연결하는 트랩은 콤보로서 인정을 해 준다는 점이다. 뭐? 콤보가 뭐 그리 대단하냐고? 이런 이런. 콤보의 중요성은 아래에서 계속 설명하도록 하고, 상태 이상의 약자들은 트랩 표에서도 나오므로 여기서 숙지하도록 하자.

Ark레벨에 의한 Dreak표

1	0	1800	34	27000	8400	67	335000	15000
2	1000	2000	35	29000	8600	68	365000	15200
3	1200	2200	36	31000	8800	69	395000	15400
4	1400	2400	37	33000	9000	70	425000	15600
5	1600	2600	38	36000	9200	71	455000	15800
6	1800	2800	39	39000	9400	72	485000	16000
7	2000	3000	40	42000	9600	73	525000	16200
8	2300	3200	41	45000	9800	74	585000	16400
9	2600	3400	42	50000	10000	75	635000	16600
10	2900	3600	43	55000	10200	76	685000	168000
11	3200	3800	44	60000	10400	77	735000	17000
12	3500	4000	45	65000	10600	78	785000	17200
13	4000	4200	46	70000	10800	79	835000	17400
14	4500	4400	47	75000	11000	80	885000	17600
15	5000	4600	48	82000	11200	81	940000	17800
16	5500	4800	49	89000	11400	82	1000000	18000
17	6000	5000	50	96000	11600	83	1100000	18200
18	6800	5200	51	103000	11800	84	1200000	18400
19	7600	5400	52	110000	12000	85	1300000	18600
20	8400	5600	53	120000	12200	86	1400000	18800
21	9200	5800	54	130000	12400	87	1500000	19000
22	10000	6000	55	140000	12600	88	1600000	19200
23	11100	6200	56	150000	12800	89	1700000	19400
24	12200	6400	57	160000	13000	90	1800000	19600
25	13300	6600	58	175000	13200	91	1900000	19800
26	14400	6800	59	190000	13400	92	2000000	20000
27	15500	7000	60	205000	13600	93	2100000	21000
28	17000	7200	61	220000	13800	94	2200000	22000
29	18500	7400	62	235000	14000	95	2300000	23000
30	20000	7600	63	255000	14200	96	2400000	24000
31	21500	7800	64	275000	14400	97	2500000	25000
32	23000	8000	65	295000	14600	98	2700000	27000
33	25000	8200	66	315000	14800	99	3000000	30000

상태이상 (또는 특징)	효과
관통	적을 관통하여 지나간다
반사	벽등의 장애물에 히트하면 튕겨져 나간다(효과 지속)
방전	히트 동안 적이 움직이지 못한다. 스파크 로드와 함께 전기장을 형성한다
폭발	기름통 등의 물체와 반응하면 그 물체를 폭발시킨다
강제이동	지정 방향 또는 진행 방향 또는 랜덤(트랩마다 틀리다)으로 적을 이동시킨다
방어력무시	적이 지니고 있는 방어력을 무시하고 데미지 수치만큼의 데미지를 준다
스윙	트랩이 반응하고 반대 방향으로 한 번 더 움직인다
독	적의 체력을 서서히 감소시킨다
분노	상대를 화나게 만든다. 화난 상대는 레이나를 향해 돌진해 온다
구속	상대를 그 자리에서 움직이게 못하게 한다
냉기	냉기로 구속시킨다. 내성이 있는 상대는 구속시킬 수 없다
자력	지정장소까지 상대를 끌고 온다. 내성이 있는 상대는 구속시킬 수 없다
기름	엠블렘 「파이어」계열의 트랩에 맞으면 데미지를 추가시킨다
공포	상대를 레이나에게서 도망가도록 만든다
지진	구속과 같은 효과를 지닌다. 공중에 떠서 이동하는 상대에게는 효과가 없다
맹목	상대의 눈을 멀게한다

Ark의 산출

Ark를 계산하는 법은 기본적으로 다음의 수식을 따른다.

획득Ark=누적 데미지 ×누적 Ark율 곱셈치 (+링크 트랩 보너스) ×테크니컬 보너스 -소수점 이하 수치

누적 데미지는 당연히 콤보 도중에 넣은 모든 데미지의 합산이다. 누적 Ark율 곱셈치는 콤보 도중에 넣은 트랩들의 Ark율을 전부 곱한 것이다. 따라서 높은 Ark를 얻기 위해서는 1.0 이하의 Ark율을 지닌 트랩은 절대로 사용해서는 안 된다. 이러한 수식을 지니고 있기 때문에 콤보를 잇게 되면 더욱 높은 Ark를 획득할 수 있는 것이다(덧셈이 아니고 곱셈이기 때문이므로). 이제 서서히 콤보의 중요성이 느껴지는가? 그리고 의외의 작용을 하는 것들이 바로 테크니컬 보너스로 전부 1.5의 Ark율을 가지고 있다. 화면에 뜨면 자신도 모르게 쾌감을 느끼게 되는 테크니컬 보너스! 그 실체를 파헤친다.

테크니컬 보너스 제목	적용 경우
LINK TRAP	서로의 콤보가 상성이 적절하다고 판단될 경우에 나오는 보너스. 누적 Ark을 곱셈처에 가산된다
RAPID CHAIN COMBO	트랩에 의한 데미지 발생 후 1초 내로 다음 데미지를 주었을 때 적용되는 보너스
LONG RANGE HIT	트랩 위치로부터 5블록 이상의 거리에 있는 적에게 트랩을 명중시켰을 때 적용된다
COUNTER HIT	적이 공격 모션을 취하고 있을 때 적용되는 보너스
AERIAL HIT	상대가 공중에 있을 때 트랩을 히트시키면 적용된다. 노리기는 다른 보너스보다 조금 힘들지만 쾌감은 200%!
DOUBLE HIT	한 트랩으로 2명의 상대를 명중시켰을 때 적용되는 보너스. 적용시점은 2명째에 명중된 것만을 계산한다
CORE HIT	적에게 트랩을 직격 시켰을 때 얻을 수 있는 보너스. 트랩을 사용할 때에는 항상 코어 히트시킨다는 마음가짐으로 게임에 임하자
JUST KILL	Ark의 계산 결과에 +50한다. 마지막의 히트로 적의 HP를 정확히 0으로 만들었을 때 받을 수 있는 보너스

창마등의 가치, 콤보에있습니다

솔직히 침입자들을 물리치면서 근근히 연명한다면 창마등을 하는 재미는 전혀 없을 것이다. 하지만 창마등은 전작과 마찬가지로 시체에게도 콤보를 넣을 수 있는 특권이 주어져 있다. 고인에게는 미안하지만 그들에게 연속적으로 이어지는 트랩의 모습에게서 우리는 쾌감을 얻을 수 있는 것이다! 잡설은 그만하고 어쨌든 창마등에 콤보라는 개념은 상당히 중요하다. 위에서도 주지시킨 바 있지만 Ark의 획득에도 중요한 개념이며 침입자를 무사히 물리친다는 의미에 있어서도 실용적인 의미를 지니고 있다. 이번 작품에서는 콤보는 15히트로 제한되어있다. 따라서 이 이상의 콤보는 데미지를 주는 개념 이외에는 의미가 없다. 그리고 같은 무기로 재차 히트시킬 경우 콤보로는 인정되지만 Ark획득 계산에서는 포함되지 않는다(무기에 따라 포함되는 것도 있다). 따라서 같은 무기로 반복적으로 잇는 콤보 역시 데미지 이외에는 의미가 없다는 것을 생각해두자. 또 한 가지, 방에 기본적으로 비치되있는 트랩을 사용할 경우 링크 트랩 보너스를 얻을 확률이 매우 높다는 것을 기억해두자. 콤보에 새겨진 수많은 의미들은 라이센스 모드에서 얻은 지식을 토대로, 실제로 사용하면서 느끼도록 하자.

전 트랩 표

메가록 계열

트랩이름	데미지	차지타임	범위	Ark율	비고	엠블렘	소비Dreak
메가록(メガロック)	60	8	1	1.0	타격 후 소멸, 베이스 서클	-	1500
메가록Lv2	75	8	1	1.0		-	4000
메가록Lv3	75	8	1	1.0	관통	-	8000
메가록Lv4	80	8	1	1.0	관통, 1회 반사	-	13500
볼트록(ボルトロック)	60	8	1	1.0	관통, 방전	선더(サンダー)	2250
볼트록Lv2	75	8	1	1.0	관통, 방전	선더	5750
볼트록Lv3	90	8	1	1.0	관통, 방전	선더	10250
볼트록Lv4	105	8	1	1.0	관통, 방전	선더	15250
프레아록(フレアロック)	70	8	1	1.0		파이어(ファイヤー)	2250
프레아록Lv2	85	8	1	1.0		파이어	5250
프레아록Lv3	85	8	1	1.0	강제이동2칸, 타격 후 폭발	파이어	9750
프레아록Lv4	95	8	1	1.0	강제이동2칸, 타격 후 폭발	파이어	14250
아이언볼(アイアンボール)	65	9	1	1.0	강제이동4칸, 1회 반사	임펙트(インパクト)	3000
아이언볼Lv2	75	9	1	1.0	강제이동4칸, 3회 반사	임펙트	6000
아이언볼Lv3	75	9	1	1.0	강제이동4칸, 5회 반사, 크게 튕김	임펙트	9000
아이언볼Lv4	85	9	1	1.0	강제이동4칸, 5회 반사, 크게 튕김	임펙트	12000
스노우볼(スノーボール)	20	9	1	1.2	적을 휘말아 구름	콜드(コールド)	3250
스노우볼Lv2	25	9	1	1.2	적을 휘말아 구름	콜드	4750
스노우볼Lv3	30	9	1	1.2	적을 휘말아 구름	콜드	6250
스노우볼Lv4	30	9	1	1.2	적을 휘말아 구름, 1회 반사	콜드	11250
바운드록(バウンドロック)	75	9	1	1.1	강제이동1칸, 3회 반사	라이징(ライジング)	2000
바운드록Lv2	90	9	1	1.2	강제이동1칸, 반사 3회	라이징	5000
바운드록Lv3	105	9	1	1.3	강제이동2칸, 반사 5회 크게 튕김	라이징	8000
바운드록Lv4	120	9	1	1.4	강제이동2칸, 반사 5회, 크게 튕김	라이징	11000
뱀파이어록(バンパイアロック)	25	11	1	1.1	데미지만큼 HP 회복, 방어력무시	커즈드(カースド)	2000
뱀파이어록Lv2	35	11	1	1.1	관통, 데미지만큼 HP 회복, 방어력무시	커즈드	5000
뱀파이어록Lv3	35	11	1	1.1	관통, 데미지만큼 HP 회복 방어력무시	커즈드	9000
뱀파이어록Lv4	40	11	1	1.1	관통, 데미지만큼 HP 회복 방어력무시	커즈드	12000
스텔스록(ステルスロック)	60	8	1	1.0	인간 회피 불능	카오스(カオス)	2750
스텔스록Lv2	75	8	1	1.0	인간 회피 불능	카오스	5750
스텔스록Lv3	75	8	1	1.0	관통, 인간 회피 불능	카오스	9750
스텔스록Lv4	85	8	1	1.0	관통, 인간 회피 불능	카오스	12750
이빌스탬프(イビルスタンプ)	50	10	1	1.3	방어력무시	헬(ヘル)	11000
이빌스탬프Lv2	60	10	1	1.3	방어력무시	헬	14000
이빌스탬프Lv3	70	10	1	1.3	방어력무시	헬	17000
이빌스탬프Lv4	80	10	1	1.3	방어력무시	헬	20000
슬레이브록(スレイブロック)	60	9	1	1.0	발동 버튼을 누르고 있는 동안 스스로 조작이 가능	슬레이브(スレイブ)	3750
슬레이브록Lv2	75	9	1	1.0	발동 버튼을 누르고 있는 동안 스스로 조작이 가능	슬레이브	5750
슬레이브록Lv3	85	9	1	1.0	발동 버튼을 누르고 있는 동안 스스로 조작이 가능	슬레이브	8750
슬레이브록Lv4	95	9	1	1.0	발동 버튼을 누르고 있는 동안 스스로 조작이 가능, 1회 반사	슬레이브	10750

펜듀럼 계열

트랩이름	데미지	차지타임	범위	Ark율	비고	엠블렘	소비Dreak
펜듀럼(ペンデュラム)	45	5	3×1	1.0	베이스 서클, 강제이동3칸, 스윙 1회	-	1900
펜듀럼Lv2	50	3×1	1.0	강제이동 4칸, 스윙 1회	-	3400	
펜듀럼Lv3	50	5	3×1	1.0	강제이동4칸, 스윙 2회	-	5400
펜듀럼Lv4	55	5	3×1	1.0	강제이동4칸, 스윙 3회	-	7900
토르햄머(トールハンマー)	50	6	3×1	1.0	강제이동3칸, 스윙 1회	선더	2650
토르햄머Lv2	55	6	3×1	1.0	강제이동4칸, 스윙 1회	선더	4150
토르햄머Lv3	60	6	3×1	1.0	강제이동4칸, 스윙 2회	선더	6150
토르햄머Lv4	65	6	3×1	1.0	강제이동4칸, 스윙 2회	선더	8650
파이어햄머(ファイアーハンマー)	45	5	3×1	1.0	강제이동4칸, 스윙 1회	파이어	2650
파이어햄머Lv2	50	5	3×1	1.0	강제이동4칸, 스윙 2회	파이어	4650
파이어햄머Lv3	55	5	3×1	1.0	강제이동5칸, 스윙 2회	파이어	6650
파이어햄머Lv4	60	5	3×1	1.0	강제이동6칸, 스윙 3회	파이어9650	
스매시햄머(スマッシュハンマー)	40	6	3×1	1.0	강제이동5칸 스윙 1회	임팩트	3400
스매시햄머Lv2	45	6	3×1	1.0	강제이동6칸, 스윙 1회	임팩트	6400
스매시햄머Lv3	50	6	3×1	1.0	강제이동7칸, 스윙 1회	임팩트	9400
스매시햄머Lv4	55	6	3×1	1.0	강제이동8칸, 스윙 1회	임팩트	12400
스노우크레이돌(スノークレイドル)	20	5	3×1	1.2	적을 휘말아감, 스윙 1회	콜드	3650
스노우크레이돌Lv2	25	5	3×1	1.2	적을 휘말아감, 스윙 2회	콜드	4650
스노우크레이돌Lv3	25	5	3×1	1.2	적을 휘말아감, 스윙 3회	콜드	6150
스노우크레이돌Lv4	30	5	3×1	1.2	적을 휘말아감, 스윙 3회, 빠진다	콜드	8650
메가요요(メガヨーヨー)	45	6	1	1.1	강제이동4칸	라이징	2400
메가요요Lv2	55	6	2×1	1.2	강제이동4칸	라이징	4400
메가요요Lv3	55	6	3×1	1.3	관통, 강제이동4칸	라이징	7400
메가요요Lv4	65	6	4×1	1.4	관통, 강제이동4칸	라이징	9400
포이즌블레이드(ポイズンブレード)	30	6	1	1.2	독 8초	커즈드	2400
포이즌블레이드Lv2	35	6	1	1.2	독 12초	커즈드	3900
포이즌블레이드Lv3	40	6	1	1.2	독 16초	커즈드	5900
포이즌블레이드Lv4	45	6	1	1.2	독 20초	커즈드	8400
메가패즈소(メガパズソー)	30	6	1	1.0	낙하 후 1칸 이동	카오스	3150
메가패즈소Lv2	40	6	1	1.0	낙하 후 1칸 이동	카오스	5650
메가패즈소Lv3	40	6	1	1.0	관통, 낙하 후 1칸 이동	카오스	8150
메가패즈소Lv4	45	6	1	1.0	관통, 낙하 후 1칸 이동	카오스	11150
이빌샷(イビルシュート)	25	6	3×1	1.7	방어력무시, 벽 끝까지 날려버림	헬	12900
이빌샷Lv2	31	6	3×1	1.7	방어력무시, 벽 끝까지 날려버림	헬	15400
이빌샷Lv3	37	6	3×1	1.7	방어력무시, 벽 끝까지 날려버림	헬	16900
이빌샷Lv4	43	6	3×1	1.7	방어력무시, 벽 끝까지 날려버림	헬	18400
슬레이브햄머(スレイブハンマー)	45	9	3×1	1.2	강제이동2칸, 스윙 2회	슬레이브	4150
슬레이브햄머Lv2	50	9	3×1	1.2	강제이동3칸, 스윙 2회	슬레이브	6150
슬레이브햄머Lv3	55	9	3×1	1.2	강제이동3칸, 스윙 2회	슬레이브	7650
슬레이브햄머Lv4	60	9	3×1	1.2	강제이동4칸, 스윙 2회	슬레이브	9150

꽃병 계열

트랩이름	데미지	차지타임	범위	Ark율	비고	엠블렘	소비Dreak
꽃병(カビン)	0	2	1	1.7	베이스 서클, 강제이동3칸	-	1000
꽃병Lv2	0	2	1	1.7	강제이동4칸	-	2500
꽃병Lv3	0	2	1	1.7	강제이동5칸	-	4000
꽃병Lv4	0	2	1	1.7	강제이동6칸	-	8000
전격꽃병(デンゲキカビン)	10	3	1	1.7	강제이동3칸, 방전	선더	1750
전격꽃병Lv2	20	3	1	1.7	강제이동4칸, 방전	선더	3250
전격꽃병Lv3	30	3	1	1.7	강제이동5칸, 방전	선더	4750
전격꽃병Lv4	40	3	1	1.7	강제이동6칸, 방전	선더	8750
폭탄꽃병(バクダンカビン)	20	3	1	1.3	강제이동6칸, 폭발, 2단 히트	파이어	1750
폭탄꽃병Lv2	25	3	1	1.3	강제이동8칸, 폭발, 2단 히트	파이어	3750
폭탄꽃병Lv3	30	3	1	1.3	강제이동10칸, 폭발, 2단 히트	파이어	5750
폭탄꽃병Lv4	35	3	1	1.3	강제이동12칸, 폭발, 2단 히트	파이어	9750
대야(タライ)	8	3	1	2.0	분노 8초	임팩트	2500
대야Lv2	10	3	1	2.0	분노 12초	임팩트	3000

대야Lv3	12	3	1	2.0	분노 16초	임팩트	4500
대야Lv4	15	3	1	2.0	분노 20초	임팩트	8500
냉동꽃병(レイトウカビン)	0	5	1	1.7	강제이동3, 구속(냉기)3초	콜드2750	
냉동꽃병Lv2	0	5	1	1.7	강제이동4칸, 구속(냉기)3초	콜드	5250
냉동꽃병Lv3	0	5	1	1.7	강제이동5칸, 구속(냉기)5초	콜드	7750
냉동꽃병Lv4	0	5	1	1.7	강제이동6칸, 구속(냉기)6초	콜드	11750
크레인(クレーン)	20	3	1	1.7	구속(공중)4초	라이징	1500
크레인Lv2	25	3	1	1.8	구속 6초	라이징	3000
크레인Lv3	30	3	1	1.9	구속 8초	라이징	4500
크레인Lv4	35	3	1	2.0	구속 10초	라이징	8500
기름꽃병(アブラカビン)	0	5	1	1.8	강제이동3칸, 기름 6초	커즈드	1500
기름꽃병Lv2	0	5	1	1.8	강제이동4칸, 기름 7초	커즈드	4400
기름꽃병Lv3	0	5	1	1.8	강제이동5칸, 기름 8초	커즈드	6500
기름꽃병Lv4	0	5	1	1.8	강제이동6칸, 기름 9초	커즈드	11500
컨퓨즈가스(コンフューズガス)	0	4	3×3	1.6	강제이동4칸	카오스	2250
컨퓨즈가스Lv2	0	4	3×3	1.6	강제이동4칸	카오스	3250
컨퓨즈가스Lv3	0	4	3×3	1.6	강제이동4칸	카오스	5250
컨퓨즈가스Lv4	0	4	3×3	1.6	강제이동4칸	카오스	7250
제노사이드아이(ジェノサイドアイ)	25	3	1	2.3	강제이동6칸, 방어력무시	헬	10500
제노사이드아이Lv2	30	3	1	2.3	강제이동7칸, 방어력무시	헬	12500
제노사이드아이Lv3	35	3	1	2.3	강제이동8칸, 방어력무시	헬	16500
제노사이드아이Lv4	40	3	1	2.3	강제이동9칸, 방어력무시	헬	20500
노예가면(ドレイカメン)	0	6	1	1.8	강제이동5칸, 발동 버튼을 누르고 있는 동안 HP 반 이하의 적을 조종 가능	슬레이브	3250
노예가면Lv2	0	6	1	1.8	강제이동6칸, 발동 버튼을 누르고 있는 동안 HP 반 이하의 적을 조종 가능	슬레이브	7250
노예가면Lv3	0	6	1	1.8	강제이동7칸, 발동 버튼을 누르고 있는 동안 HP 반 이하의 적을 조종 가능	슬레이브	11250
노예가면Lv4	0	6	1	1.8	강제이동5칸, 발동 버튼을 누르고 있는 동안 HP 반 이하의 적을 조종 가능	슬레이브	15250

푸쉬월 계열

트랩이름	데미지	차지타임	범위	Ark율	비고	엠블렘	소비Dreak
푸쉬월(プッシュウォール)	5	3	2×1	1.3	베이스 서클, 적을 밀어낸다	-	1500
푸쉬월Lv2	5	3	3×1	1.3	적을 밀어낸다	-	3500
푸쉬월Lv3	10	3	2×1	1.3	강제이동4칸	-	5500
푸쉬월Lv4	15	3	3×1	1.3	강제이동5칸	-	6500
선더월(サンダーウォール)	25	3	2×1	1.3	적을 밀어낸다, 방전	선더	2500
선더월Lv2	30	3	3×1	1.3	적을 밀어낸다, 방전	선더	4750
선더월Lv3	30	3	2×1	1.3	강제이동4칸, 방전	선더	7250
선더월Lv4	40	3	3×1	1.3	강제이동5칸	선더	9250
히트브레스(ヒートブレス)	10	3	2×1	1.3	적을 밀어낸다, 방어력무시	파이어	2550
히트브레스Lv2	20	3	2×1	1.3	적을 밀어낸다, 방어력무시	파이어	4250
히트브레스Lv3	20	3	3×1	1.3	적을 밀어낸다, 방어력무시	파이어	6250
히트브레스Lv4	25	3	3×1	1.3	적을 밀어낸다, 방어력무시	파이어	8250
스매시월(スマッシュウォール)	5	4	2×1	1.3	강제이동5칸	임팩트	3000
스매시월Lv2	10	4	2×1	1.3	강제이동6칸	임팩트	5000
스매시월Lv3	15	4	2×1	1.3	강제이동7칸	임팩트	7000
스매시월Lv4	20	4	2×1	1.3	강제이동8칸	임팩트	11000
콜드브레스(コールドブレス)	5	5	2×1	1.3	강제이동4칸, 구속(냉기) 3초	콜드	3250
콜드브레스Lv2	5	5	2×1	1.3	강제이동4칸, 구속(냉기) 4초	콜드	6250
콜드브레스Lv3	5	5	2×1	1.3	강제이동4칸, 구속(냉기) 5초	콜드	8250
콜드브레스Lv4	5	5	2×1	1.3	강제이동4칸, 구속(냉기) 6초	콜드	11750
어퍼월(アッパーウォール)	20	4	2×1	1.3	강제이동2칸, 2단 히트	라이징	2000
어퍼월Lv2	25	4	3×1	1.4	강제이동2칸, 2단 히트	라이징	3500
어퍼월Lv3	25	4	2×1	1.5	강제이동2칸, 2단 히트, 높이 떠오른다	라이징	6500
어퍼월Lv4	30	4	3×1	1.6	강제이동2칸, 2단 히트, 높이 떠오른다	라이징	8500
뱀파이어월(バンパイアウォール)	20	4	2×1	1.5	데미지만큼 HP회복, 방어력무시	커즈드	2000
뱀파이어월Lv2	25	4	2×1	1.5	데미지만큼 HP회복, 방어력무시	커즈드	4000

뱀파이어월Lv3	25	4	3×1	1.5	데미지만큼 HP회복, 방어력무시	커즈드	6000
뱀파이어월Lv4	30	4	3×1	1.5	데미지만큼 HP회복, 방어력무시	커즈드	8000
익스팬더(エキスパンダー)	5	4	1라인	1.2	강제이동2칸	카오스	2750
익스팬더Lv2	10	4	1라인	1.2	강제이동2칸	카오스	4250
익스팬더Lv3	10	4	1라인	1.2	강제이동3칸	카오스	6750
익스팬더Lv4	15	4	1라인	1.2	강제이동3칸	카오스	7750
이빌킥(イビルキック)	15	5	3×1	1.7	방어력무시, 벽 끝까지 날려버림	헬	13000
이빌킥Lv2	20	5	3×1	1.7	방어력무시, 벽 끝까지 날려버림	헬	16000
이빌킥Lv3	25	5	3×1	1.7	방어력무시, 벽 끝까지 날려버림	헬	19000
이빌킥Lv4	30	5	3×1	1.7	방어력무시, 벽 끝까지 날려버림	헬	22000
헌터블레이드(ハンターブレード)	25	5	벽, 또는 적에게 맞을 때까지	1.1	발동 버튼을 누르고 있는 동안 칼날 방향 조정 가능	슬레이브	3750
헌터블레이드Lv2	35	5	벽, 또는 적에게 맞을 때까지	1.1	발동 버튼을 누르고 있는 동안 칼날 방향 조정 가능	슬레이브	6750
헌터블레이드Lv3	35	5	벽, 또는 적에게 맞을 때까지	1.1	관통, 발동 버튼을 누르고 있는 동안 칼날 방향 조정 가능	슬레이브	10250
헌터블레이드Lv4	45	5	벽, 또는 적에게 맞을 때까지	1.1	관통, 발동 버튼을 누르고 있는 동안 칼날 방향 조정 가능	슬레이브	11750

마그넷 계열

트랩이름	데미지	차지타임	범위	Ark율	비고	엠블렘	소비Draek
마그넷월(マグネットウォ?ル)	0	5	3×1	1.0	베이스 서클, 자력 3초	-	1200
마그넷월Lv2	0	5	4×1	1.0	자력 4초	-	2700
마그넷월Lv3	0	5	5×1	1.0	자력 5초	-	4200
마그넷월Lv4	0	5	6×1	1.0	자력 6초	-	7200
스파크마그넷(スパークマグネット)	15	2×1	1.0	자력 3초, 방전	선더	1950	
스파크마그넷Lv2	20	5	2×1	1.0	자력 4초	선더	3450
스파크마그넷Lv3	25	5	3×1	1.0	자력 5초	선더	4950
스파크마그넷Lv4	30	5	3×1	1.0	자력 6초	선더	7950
블러스트마그넷(ブラストマグネット)	10	5	2×1	1.0	자력 3초, 강제이동2칸, 2단 히트	파이어	1950
블러스트마그넷Lv2	15	5	3×1	1.0	자력 4초, 강제이동2칸, 2단 히트	파이어	3950
블러스트마그넷Lv3	20	5	4×1	1.0	자력 5초, 강제이동2칸, 2단 히트	파이어	5950
블러스트마그넷Lv4	25	5	5×1	1.0	자력 6초, 강제이동2칸, 2단 히트	파이어	9950
안티마그넷(アンチマグネット)	0	5	3×1	1.3	역자력 4초	임팩트	2700
안티마그넷Lv2	0	5	4×1	1.3	역자력 5초	임팩트	3200
안티마그넷Lv3	0	5	5×1	1.3	역자력 6초	임팩트	4700
안티마그넷Lv4	0	5	5×1	1.3	역자력 7초	임팩트	7700
콜드마그넷(コールドマグネット)	0	6	2×1	1.0	자력 3초, 구속(냉기) 3초	콜드	2950
콜드마그넷Lv2	0	6	2×1	1.0	자력 4초, 구속(냉기) 3초	콜드	5950
콜드마그넷Lv3	0	6	3×1	1.0	자력 5초, 구속(냉기) 3초	콜드	8950
콜드마그넷Lv4	0	6	3×1	1.0	자력 6초, 구속(냉기) 4초	콜드	11950
플로트마그넷(フロートマグネット)	0	6	2×1	1.3	자력(상승) 3초	라이징	1700
플로트마그넷Lv2	0	6	3×1	1.4	자력(상승) 4초	라이징	3200
플로트마그넷Lv3	0	6	4×1	1.5	자력(상승) 5초	라이징	4700
플로트마그넷Lv4	0	6	5×1	1.6	자력(상승) 6초	라이징	7700
버서커(バーサーカー)	0	7	2×1	1.2	자력 3초, 분노 8초	커즈드	1700
버서커Lv2	0	7	3×1	1.2	자력 4초, 분노 12초	커즈드	3200
버서커Lv3	0	7	4×1	1.2	자력 5초, 분노 16초	커즈드	4700
버서커Lv4	0	7	5×1	1.2	자력 6초, 분노 20초	커즈드	7700
워프홀(ワープホール)	0	6	3×1	1.0	상대를 벽으로 순간이동	카오스	2450
워프홀Lv2	0	6	4×1	1.0	상대를 벽으로 순간이동	카오스	3950
워프홀Lv3	0	6	5×1	1.0	상대를 벽으로 순간이동	카오스	5450
워프홀Lv4	0	6	5×1	1.4	상대를 벽으로 순간이동	카오스	10450
콜오브헬(コールオブヘル)	5	6	5×1	1.0	자력 3초, 방어력무시, 다단히트	헬	8700
콜오브헬Lv2	8	6	5×1	1.0	자력 3초, 방어력무시, 다단히트	헬	11700
콜오브헬Lv3	11	6	5×1	1.0	자력 3초, 방어력무시, 다단히트	헬	14700
콜오브헬Lv4	15	6	5×1	1.0	자력 3초, 방어력무시, 다단히트	헬	18200
슬레이브마그넷(スレイブマグネット)	연타에 비례	6	2×1	1.0	자력 3초	슬레이브	3450

슬레이브마그넷Lv2	연타에 비례	6	3×1	1.0	자력 4초	슬레이브	4950
슬레이브마그넷Lv3	연타에 비례	6	4×1	1.0	자력 5초	슬레이브	6450
슬레이브마그넷Lv4	연타에 비례	6	5×1	1.0	자력 6초	슬레이브	9450

애로우 슬릿 계열

트랩이름	데미지	차지타임	범위	Ark율	비고	엠블렘	소비Dreak
애로우슬릿(アロースリット)	35	3	1라인	1.0	베이스 서클	-	1300
애로우슬릿Lv2	45	3	1라인	1.0		-	3300
애로우슬릿Lv3	55	3	1라인	1.0		-	6300
애로우슬릿Lv4	30	5	1라인	0.5	화살 3발	-	10300
선더자베린(サンダーシャベリン)	35	4	1라인	1.0	관통	선더	2050
선더자베린Lv2	45	4	1라인	1.0	관통	선더	5050
선더자베린Lv3	55	4	1라인	1.0	관통	선더	8050
선더자베린Lv4	65	4	1라인	1.0	관통	선더	12050
파이어볼(ファイアボール)	35	4	1라인	1.0		파이어	2050
파이어볼Lv2	45	4	1라인	1.0		파이어	4550
파이어볼Lv3	50	4	1라인	1.0	강제이동1칸, 타격 후 폭발	파이어	8550
파이어볼Lv4	55	4	1라인	1.0	강제이동3칸, 타격 후 폭발	파이어	11050
패즈소(パズソー)	30	3	1라인	1.0	강제이동2칸	임팩트	2800
패즈소Lv2	35	4	1라인	1.0	강제이동3칸, 지면을 타고 이동	임팩트	6300
패즈소Lv3	40	6	1라인	1.0	지면을 타고 벽 끝까지 이동	임팩트	9800
패즈소Lv4	45	7	1라인	1.0	지면을 타고 벽 끝까지 이동, 복수인원 가능	임팩트	14800
콜드애로우(コールドアロー)	20	4	1라인	1.2	구속(냉기) 3초	콜드	3050
콜드애로우Lv2	20	4	1라인	1.2	구속 4초, 지면을 타고 이동	콜드	6550
콜드애로우Lv3	20	4	1라인	1.2	구속 6초, 지면을 타고 이동	콜드	10050
콜드애로우Lv4	20	4	1라인	1.2	구속 8초, 지면을 타고 이동	콜드	15050
라이징볼(ライジングボール)	20	8	1라인	1.1	2단 히트	라이징	1800
라이징볼Lv2	25	8	1라인	1.2	2단 히트	라이징	4800
라이징볼Lv3	25	8	1라인	1.3	2단 히트, 1회 반사	라이징	7800
라이징볼Lv4	30	8	1라인	1.4	2단 히트, 2회 반사	라이징	10800
플래시애로우(フラッシュアロー)	0	4	1라인	1.3	맹목 4초	커즈드	1800
플래시애로우Lv2	0	4	1라인	1.3	맹목 6초, 지면을 타고 이동	커즈드	3300
플래시애로우Lv3	0	4	1라인	1.4	맹목 8초, 지면을 타고 이동	커즈드	5300
플래시애로우Lv4	0	4	1라인	1.5	맹목 10초, 지면을 타고 이동	커즈드	7800
체인니들(チェインニードル)	20	5	1라인	0.5	화살 3발	카오스	2550
체인니들Lv2	20	6	1라인	0.5	화살 5발	카오스	6550
체인니들Lv3	23	6	1라인	0.5	화살 5발	카오스	10550
체인니들Lv4	21	7	1라인	0.5	화살 7발	카오스	14550
헬레이저(ヘルレーザー)	33	5	1라인	1.5	관통, 방어력무시	헬	10800
헬레이저Lv2	40	5	1라인	1.5	관통, 방어력무시	헬	13800
헬레이저Lv3	45	5	1라인	1.5	관통, 방어력무시	헬	16800
헬레이저Lv4	50	5	1라인	1.5	관통, 방어력무시	헬	19800
롤링봄(ローリングボム)	55	5	1라인	1.0	강제이동2칸, 기동 버튼으로 조작 가능, 3×3반경에 폭발	슬레이브	3550
롤링봄Lv2	60	5	1라인	1.0	강제이동2칸, 기동 버튼으로 조작 가능, 3×3반경에 폭발	슬레이브	6550
롤링봄Lv3	65	5	1라인	1.0	강제이동3칸, 기동 버튼으로 조작 가능, 3×3반경에 폭발	슬레이브	9550
롤링봄Lv4	70	5	1라인	1.0	강제이동4칸, 기동 버튼으로 조작 가능, 3×3반경에 폭발	슬레이브	13550

애로우 슬릿 계열

트랩이름	데미지	차지타임	범위	Ark율	비고	엠블렘	소비Dreak
애로우슬릿(アロースリット)	35	3	1라인	1.0	베이스 서클	-	1300
애로우슬릿Lv2	45	3	1라인	1.0		-	3300
애로우슬릿Lv3	55	3	1라인	1.0		-	6300
애로우슬릿Lv4	30	5	1라인	0.5	화살 3발	-	10300
선더자베린(サンダーシャベリン)	35	4	1라인	1.0	관통	선더	2050
선더자베린Lv2	45	4	1라인	1.0	관통	선더	5050
선더자베린Lv3	55	4	1라인	1.0	관통	선더	8050

선더자베린Lv4	65	4	1라인	1.0	관통	선더	12050
파이어볼(ファイアボール)	35	4	1라인	1.0		파이어	2050
파이어볼Lv2	45	4	1라인	1.0		파이어	4550
파이어볼Lv3	50	4	1라인	1.0	강제이동1칸, 타격 후 폭발	파이어	8550
파이어볼Lv4	55	4	1라인	1.0	강제이동3칸, 타격 후 폭발	파이어	11050
패즈소(パズソー)	30	3	1라인	1.0	강제이동2칸	임팩트	2800
패즈소Lv2	35	4	1라인	1.0	강제이동3칸, 지면을 타고 이동	임팩트	6300
패즈소Lv3	40	6	1라인	1.0	지면을 타고 벽 끝까지 이동	임팩트	9800
패즈소Lv4	45	7	1라인	1.0	지면을 타고 벽 끝까지 이동, 복수인원 가능	임팩트	14800
콜드애로우(コールドアロー)	20	4	1라인	1.2	구속(냉기) 3초	콜드	3050
콜드애로우Lv2	20	4	1라인	1.2	구속 4초, 지면을 타고 이동	콜드	6550
콜드애로우Lv3	20	4	1라인	1.2	구속 6초, 지면을 타고 이동	콜드	10050
콜드애로우Lv4	20	4	1라인	1.2	구속 8초, 지면을 타고 이동	콜드	15050
라이징볼(ライジングボール)	20	8	1라인	1.1	2단 히트	라이징	1800
라이징볼Lv2	25	8	1라인	1.2	2단 히트	라이징	4800
라이징볼Lv3	25	8	1라인	1.3	2단 히트, 1회 반사	라이징	7800
라이징볼Lv4	30	8	1라인	1.4	2단 히트, 2회 반사	라이징	10800
플래시애로우(フラッシュアロー)	0	4	1라인	1.3	맹목 4초	커즈드	1800
플래시애로우Lv2	0	4	1라인	1.3	맹목 6초, 지면을 타고 이동	커즈드	3300
플래시애로우Lv3	0	4	1라인	1.4	맹목 8초, 지면을 타고 이동	커즈드	5300
플래시애로우Lv4	0	4	1라인	1.5	맹목 10초, 지면을 타고 이동	커즈드	7800
체인니들(チェインニードル)	20	5	1라인	0.5	화살 3발	카오스	2550
체인니들Lv2	20	6	1라인	0.5	화살 5발	카오스	6550
체인니들Lv3	23	6	1라인	0.5	화살 5발	카오스	10550
체인니들Lv4	21	7	1라인	0.5	화살 7발	카오스	14550
헬레이저(ヘルレーザー)	33	5	1라인	1.5	관통, 방어력무시	헬	10800
헬레이저Lv2	40	5	1라인	1.5	관통, 방어력무시	헬	13800
헬레이저Lv3	45	5	1라인	1.5	관통, 방어력무시	헬	16800
헬레이저Lv4	50	5	1라인	1.5	관통, 방어력무시	헬	19800
롤링봄(ローリングボム)	55	5	1라인	1.0	강제이동2칸, 기동 버튼으로 조작 가능, 3×3반경에 폭발	슬레이브	3550
롤링봄Lv2	60	5	1라인	1.0	강제이동2칸, 기동 버튼으로 조작 가능, 3×3반경에 폭발	슬레이브	6550
롤링봄Lv3	65	5	1라인	1.0	강제이동3칸, 기동 버튼으로 조작 가능, 3×3반경에 폭발	슬레이브	9550
롤링봄Lv4	70	5	1라인	1.0	강제이동4칸, 기동 버튼으로 조작 가능, 3×3반경에 폭발	슬레이브	13550

스프링 플로어 계열

트랩이름	데미지	차지타임	범위	Ark율	비고	엠블렘	소비Dreak
스프링플로어(スプリングフロア)	6	5	1	1.3	베이스 서클, 강제이동2칸	-	2200
스프링플로어Lv2	9	5	1	1.3	강제이동3칸	-	4200
스프링플로어Lv3	12	5	1	1.3	강제이동4칸	-	6200
스프링플로어Lv4	15	5	1	1.3	강제이동5칸	-	9200
스파크플로어(スパークフロア)	20	5	1	1.3	방전	선더	2950
스파크플로어Lv2	28	5	1	1.3	방전	선더	5450
스파크플로어Lv3	36	5	3×3	1.3	방전	선더	8450
스파크플로어Lv4	44	5	3×3	1.3	방전	선더	12450
블러스트플로어(ブラストフロア)	11	5	1	1.3	강제이동4칸	파이어	2950
블러스트플로어Lv2	14	5	1	1.3	강제이동5칸	파이어	5950
블러스트플로어Lv3	17	5	1	1.3	강제이동6칸	파이어	7950
블러스트플로어Lv4	20	5	1	1.3	강제이동7칸	파이어	10950
스매시플로어(スマッシュフロア)	15	6	1	1.3	강제이동6칸	임팩트	3700
스매시플로어Lv2	20	6	1	1.3	강제이동7칸	임팩트	7200
스매시플로어Lv3	25	6	1	1.3	강제이동8칸	임팩트	10700
스매시플로어Lv4	30	6	1	1.3	강제이동9칸	임팩트	14700
콜드브리자드(コールドブリザード)	6	6	1	1.3	강제이동3칸, 구속 4초	콜드	3950
콜드브리자드Lv2	9	6	1	1.3	강제이동3칸, 구속 4초	콜드	6950
콜드브리자드Lv3	12	6	1	1.3	강제이동4칸, 구속 6초	콜드	9950
콜드브리자드Lv4	15	6	1	1.3	강제이동4칸, 구속 8초	콜드	19550
라이징플로어(ライジングフロア)	25	6	1	1.3	2단 히트	라이징	2700
라이징플로어Lv2	30	6	1	1.4	2단 히트	라이징	5200
라이징플로어Lv3	35	6	1	1.5	2단 히트	라이징	8200

라이징플로어Lv4	40	6	1	1.6	2단 히트	라이징	12200
아킬레스커터(アキレスカッター)	5	6	1	1.5	강제이동2칸, 슬로우 8초	커즈드	2700
아킬레스커터Lv2	12	6	1	1.5	강제이동2칸, 슬로우 12초	커즈드	5200
아킬레스커터Lv3	12	6	1	1.5	강제이동3칸, 슬로우 16초	커즈드	6200
아킬레스커터Lv4	19	6	1	1.5	강제이동3칸, 슬로우 20초	커즈드	8700
캐터펄트(カタパルト)	20	7	1	1.3	강제이동5칸	카오스	3450
캐터펄트Lv2	25	7	1	1.3	강제이동6칸	카오스	5850
캐터펄트Lv3	30	7	1	1.3	강제이동7칸	카오스	8950
캐터펄트Lv4	35	12	1	1.3	지면을 타고 벽 끝까지 날린다	카오스	16450
이빌어퍼(イビルアッパー)	16	6	1	1.4	방어력무시, 2단 히트	헬	11700
이빌어퍼Lv2	19	6	1	1.4	방어력무시, 2단 히트	헬	14700
이빌어퍼Lv3	22	6	1	1.5	방어력무시, 2단 히트	헬	17700
이빌어퍼Lv4	25	6	1	1.5	방어력무시, 2단 히트	헬	20700
슬라이드플로어(スライドフロア)	6	6	1	1.3	강제이동4, HP 반 이하의 인간은 기동 버튼으로 조작 가능	슬레이브	4450
슬라이드플로어Lv2	9	6	1	1.3	강제이동5	슬레이브	7950
슬라이드플로어Lv3	12	6	1	1.3	강제이동6	슬레이브	11450
슬라이드플로어Lv4	15	6	1	1.3	강제이동7	슬레이브	15450

바큠플로어 계열

트랩이름	데미지	차지타임	범위	Ark율	비고	엠블렘	소비Dreak
바큠플로어(バキュームフロア)	0	9	3×3	1.0	베이스 서클, 자력 4초	-	1500
바큠플로어Lv2	0	9	3×3	1.0	자력 5초	-	3500
바큠플로어Lv3	0	9	5×5	1.0	자력 6초	-	5500
바큠플로어Lv4	0	9	5×5	1.0	자력 7초	-	9500
스파크바큠(スパークバキューム)	15	10	3×3	1.0	자력 4초, 방전	선더	2250
스파크바큠Lv2	20	10	3×3	1.0	자력 5초, 방전	선더	4250
스파크바큠Lv3	25	10	5×5	1.0	자력 6초, 방전	선더	7250
스파크바큠Lv4	30	10	5×5	1.0	자력 7초, 방전	선더	11250
블러스트바큠(ブラストバキューム)	10	10	3×3	1.0	자력 3초, 강제이동2칸, 2단 히트	파이어	2250
블러스트바큠Lv2	15	10	3×3	1.0	자력 4초, 강제이동2칸, 2단 히트	파이어	5250
블러스트바큠Lv3	20	10	5×5	1.0	자력 5초, 강제이동2칸, 2단 히트	파이어	8250
블러스트바큠Lv4	25	10	5×5	1.0	자력 6초, 강제이동2칸, 2단 히트	파이어	12250
안티바큠(アンチバキューム)	0	8	3×3	1.3	역자력 3초	임팩트	3000
안티바큠Lv2	0	8	3×3	1.3	자력 4초	임팩트	4000
안티바큠Lv3	0	8	5×5	1.3	자력 5초	임팩트	6000
안티바큠Lv4	0	8	5×5	1.3	자력 6초	임팩트	10000
콜드바큠(コールドバキューム)	0	11	3×3	1.0	자력 3초, 구속(냉기) 3초	콜드	3250
콜드바큠Lv2	0	11	3×3	1.0	자력 4초, 구속(냉기) 4초	콜드	6250
콜드바큠Lv3	0	11	5×5	1.0	자력 5초, 구속(냉기) 4초	콜드	9250
콜드바큠Lv4	0	11	5×5	1.0	자력 6초, 구속(냉기) 4초	콜드	13250
플로트바큠(フロートバキューム)	0	9	1	1.1	자력(공중) 5초	라이징	2000
플로트바큠Lv2	0	9	1	1.2	자력 7초	라이징	3500
플로트바큠Lv3	0	9	3×3	1.3	자력 7초	라이징	7000
플로트바큠Lv4	0	9	5×5	1.4	자력 7초	라이징	12000
패닉바큠(パニックバキューム)	0	11	3×3	1.2	자력 3초, 공포 8초	커즈드	2000
패닉바큠Lv2	0	11	3×3	1.2	자력 4초, 공포 12초	커즈드	4000
패닉바큠Lv3	0	11	5×5	1.2	자력 5초, 공포 16초	커즈드	8000
패닉바큠Lv4	0	11	5×5	1.2	자력 6초, 공포 20초	커즈드	11000
그래비톤(グラビトン)	0	5	1	1.3	구속 4초	카오스	2750
그래비톤Lv2	0	6	3×3	1.4	구속 4초	카오스	4250
그래비톤Lv3	0	7	3×3	1.5	구속 5초	카오스	6750
그래비톤Lv4	0	8	5×5	1.6	자력 5초	카오스	10750
헬디멘전(ヘルディメンジョン)	5	11	3×3	1.0	자력 3초, 방어력무시, 다단 히트	헬	9000
헬디멘전Lv2	8	11	3×3	1.0	자력 3초, 방어력무시, 다단 히트	헬	12000
헬디멘전Lv3	11	11	5×5	1.0	자력 3초, 방어력무시, 다단 히트	헬	15000
헬디멘전Lv4	15	11	5×5	1.0	자력 3초, 방어력무시, 다단 히트	헬	18000
슬레이브바큠(スレイブバキューム)	0	11	3×3	1.0	자력 4초, 연타 추가타 있음	슬레이브	3750
슬레이브바큠Lv2	0	11	3×3	1.0	자력 5초, 연타 추가타 있음	슬레이브	5750
슬레이브바큠Lv3	0	11	5×5	1.0	자력 6초, 연타 추가타 있음	슬레이브	7750
슬레이브바큠Lv4	0	11	5×5	1.0	자력 7초, 연타 추가타 있음	슬레이브	11750

블러스트 봄 계열

트랩이름	데미지	차지타임	범위	Ark율	비고	엠블렘	소비Dreak
블러스트봄(ブラストボム)	30	3	1	1.0	베이스 서클, 강제이동2칸	-	1800
블러스트봄Lv2	40	4	1	1.0	강제이동2칸	-	3800
블러스트봄Lv3	50	5	1	1.0	강제이동3칸	-	6800
블러스트봄Lv4	55	6	3×3	1.0	강제이동4칸	-	11800
스파크로드(スパークロッド)	37	6	1	1.0	방전 3초, 다른 방전 트랩에서 전격을 끌어모음	선더	2550
스파크로드Lv2	50	7	1	1.0	방전 5초, 다른 방전 트랩에서 전격을 끌어모음	선더	5050
스파크로드Lv3	63	8	1	1.0	방전 5초, 다른 방전 트랩에서 전격을 끌어모음	선더	8550
스파크로드Lv4	76	9	3×3	1.0	방전 5s, 다른 방전 트랩에서 전격을 끌어모음	선더	13550
헬파이어(ヘルファイア)	45	7	3×3	1.0	강제이동3칸	파이어	2550
헬파이어Lv2	60	8	3×3	1.0	강제이동3칸	파이어	5550
헬파이어Lv3	75	9	5×5	1.0	강제이동3칸	파이어	9550
헬파이어Lv4	90	10	5×5	1.0	강제이동3칸	파이어	15550
쇼크웨이브(ショックウェーブ)	30	6	3×3	1.0	강제이동4칸	임팩트	3300
쇼크웨이브Lv2	40	6	3×3	1.0	강제이동5칸	임팩트	5300
쇼크웨이브Lv3	45	6	5×5	1.0	강제이동5칸	임팩트	8300
쇼크웨이브Lv4	50	6	5×5	1.2	강제이동5칸	임팩트	13300
콜드블러스트(コールドブラスト)	15	7	3×3	1.0	강제이동3칸, 구속(냉기)4초	콜드	3550
콜드블러스트Lv2	20	7	3×3	1.0	강제이동3칸, 구속(냉기)5초	콜드	5550
콜드블러스트Lv3	25	7	3×3	1.0	강제이동3칸, 구속(냉기)6초	콜드	8550
콜드블러스트Lv4	30	7	3×3	1.0	강제이동3칸, 구속(냉기)7초	콜드	12550
라이징마인(ライジングマイン)	30	6	1	1.1	강제이동2칸	라이징	2300
라이징마인Lv2	35	6	1	1.2	강제이동3칸	라이징	4300
라이징마인Lv3	40	6	1	1.3	강제이동4칸	라이징	6300
라이징마인Lv4	45	6	1	1.4	강제이동5칸	라이징	9300
플래시봄(フラッシュボム)	0	4	3×3	1.3	맹목 4초	커즈드	2300
플래시봄Lv2	0	4	3×3	1.3	맹목 6초	커즈드	3800
플래시봄Lv3	0	4	3×3	1.4	맹목 8초	커즈드	5800
플래시봄Lv4	0	4	3×3	1.5	맹목 10초	커즈드	8800
퀘이크봄(クエイクボム)	0	8	3×3	1.8	지진 4초	카오스	3050
퀘이크봄Lv2	0	9	5×5	1.9	지진 4초	카오스	4550
퀘이크봄Lv3	0	10	5×5	2.0	지진 8초	카오스	8050
퀘이크봄Lv4	0	11	20×20	2.1	지진 5초	카오스	13050
헬저지먼트(ヘルジャッジメント)	20	7	3×3	1.3	강제이동5칸, 방어력무시, 2단 히트	헬	12300
헬저지먼트Lv2	25	7	3×3	1.3	강제이동5칸, 방어력무시, 2단 히트	헬	16300
헬저지먼트Lv3	30	7	5×5	1.3	강제이동7칸, 방어력무시, 2단 히트	헬	19300
헬저지먼트Lv4	35	7	5×5	1.3	강제이동8칸, 방어력무시, 2단 히트	헬	22300
슬레이브봄(スレイブボム)	30	5	1	1.0	강제이동2	슬레이브	4050
슬레이브봄Lv2	40	5	1	1.0	강제이동2	슬레이브	6550
슬레이브봄Lv3	40	6	3×3	1.0	강제이동3	슬레이브	10050
슬레이브봄Lv4	45	6	3×3	1.0	강제이동4	슬레이브	13050

베어 트랩 계열

트랩이름	데미지	차지타임	범위	Ark율	비고	엠블렘	소비Dreak
베어트랩(ベアトラップ)	20	4	1	1.3	베이스 서클, 구속 4초	-	1400
베어트랩Lv2	25	4	1	1.3	구속 5초	-	2900
베어트랩Lv3	30	4	1	1.3	구속 6초	-	4400
베어트랩Lv4	35	4	1	1.3	구속 7초	-	8400
선더크로(サンダークロー)	25	4	1	1.3	구속 3초	선더	2150
선더크로Lv2	25	4	1	1.3	구속 4초	선더	3650
선더크로Lv3	35	4	1	1.3	구속 5초	선더	5150
선더크로Lv4	40	4	1	1.3	구속 6초	선더	9150
블러스트크로(ブラストクロー)	15	4	1	1.1	강제이동2칸, 구속 3초	파이어	2150
블러스트크로Lv2	18	4	1	1.1	강제이동2칸, 구속 4초	파이어	4650
블러스트크로Lv3	21	4	1	1.1	강제이동2칸, 구속 5초	파이어	7150
블러스트크로Lv4	24	4	1	1.1	강제이동2칸, 구속 6초	파이어	11650
헤비크로(ヘビークロー)	35	5	1	1.3	구속 4초	임팩트	2900
헤비크로Lv2	40	5	1	1.3	구속 5초	임팩트	4400

헤비크로Lv3	45	5	1	1.3	구속 6초	임팩트	5900
헤비크로Lv4	55	5	1	1.3	구속 7초	임팩트	9900
콜드크로(コールドクロー)	15	6	1	1.3	구속(+냉기) 6초	콜드	3150
콜드크로Lv2	18	6	1	1.3	구속(+냉기) 8초	콜드	6650
콜드크로Lv3	21	6	1	1.3	구속(+냉기) 10초	콜드	10650
콜드크로Lv4	24	6	1	1.3	구속 12초	콜드	16150
리프트크로(リフトクロー)	14	5	1	1.5	구속(+공중) 4초	라이징	1900
리프트크로Lv2	16	5	1	1.7	구속(+공중) 5초	라이징	3400
리프트크로Lv3	18	5	1	1.8	구속(+공중) 6초	라이징	4900
리프트크로Lv4	20	5	1	1.9	구속(+공중) 7초	라이징	8900
오일크로(オイルクロー)	15	4	1	1.4	구속 4초, 기름 6초	커즈드	1900
오일크로Lv2	18	4	1	1.4	구속 4초, 기름 7초	커즈드	5400
오일크로Lv3	21	4	1	1.4	구속 4초, 기름 8초	커즈드	9900
오일크로Lv4	24	4	1	1.4	구속 4초, 기름 9초	커즈드	14900
매직버블(マジックバブル)	0	8	1	1.6	구속(직후 수동이동) 12초	카오스	6650
매직버블Lv2	0	8	1	1.8	구속(직후 수동이동) 12초	카오스	10650
매직버블Lv3	0	8	1	1.9	구속(직후 수동이동) 15초	카오스	14650
매직버블Lv4	0	8	1	2.0	구속(직후 수동이동) 15초	카오스	18650
이빌크로(イビルクロー)	33	6	1	1.4	구속 8초	헬	11900
이빌크로Lv2	33	6	1	1.4	구속 10초	헬	14900
이빌크로Lv3	33	6	1	1.4	구속 12초	헬	17900
이빌크로Lv4	33	6	1	1.4	구속 14초	헬	20900
슬레이브크로	14	6	1	1.5	구속 7초	슬레이브	4650
슬레이브크로Lv2	16	6	1	1.5	구속 10초	슬레이브	8650
슬레이브크로Lv3	18	6	1	1.5	구속 12초	슬레이브	13650
슬레이브크로Lv4	20	6	1	1.5	구속 15초	슬레이브	18650

스페셜 트랩

스페셜 트랩 이름	조건
살인 팽이(サツジンゴマ)	엔딩 2를 본다
바라크다(バラクータ)	엔딩 3을 본다
텔레포터(テレポータ)	엔딩 4를 본다
툼스톤(トゥームストーン)	엔딩 1~4를 전부 본다
삼각목마(三角木馬)	200000Ark이상으로 스토리 모드 클리어
바나나껍질(バナナノカワ)	150000Ark이상으로 스토리 모드 클리어

엠블렘

엠블렘 이름	기본적인 효과	입수 시점
선더 엠블렘(サンダーエンブレム)	트랩에 전기 속성을 부여	제 3화
파이어 엠블렘(ファイアーエンブレム)	트랩에 화염 속성을 부여	제 3화
임팩트 엠블렘(インパクトエンブレム)	트랩에 충격 속성을 부여	제 5화
콜드 엠블렘(コールドエンブレム)	트랩에 냉기 속성을 부여	제 8화
카오스 엠블렘(カオスエンブレム)	베이스 서클과 다른 타입의 트랩을 생성	제 10화
커즈드 엠블렘(カースドエンブレム)	트랩에 상태 이상 능력을 부여	제 12화
라이징 엠블렘(ライジングエンブレム)	트랩에 상승 능력을 부여	제 14화
슬레이브 엠블렘(スレイブエンブレム)	트랩에 조작 능력을 부여	제 16화
헬 엠블렘(ヘルエンブレム)	악마의 속성을 부여한 최강의 트랩을 생성	스토리 모드의 엔딩 1을 본다

링

링 이름	효과	입수 시점
타이머링(タイマーリング)	기동하면 일정 시간 동안 적이 효과 범위에 들어오면 자동 기동	제 6화
서몬링(サモンリング)	벨이 울리는 시간 동안 4블럭 내의 적들이 트랩을 향하여 다가온다	제 9화
오토 링(オートリング)	트랩이 자동 기동	제 13화
차지 링(チャージリング)	트랩의 차지 기간 20%단축	제 15화
데미지링(ダメージリング)	트랩의 데미지가 20%증가한다	제 16화
제로링(ゼロリング)	?	익스퍼트 모드를 클리어

역시 이게 기본이지! 스토리 모드

대륙에서 외딴 섬나라 아렌달(アレンダル)로 잡혀간 레이나의 비극적인 일대기를 그린 스토리 모드. 해피엔딩다운 엔딩이 없다는 것이 불만으로 남는다. 어쨌든 분기표와 함께 스토리의 소개에 나선다.

캐릭터 소개

• 레이나(レイナ)



본 게임의 주인공. 전작까지의 주인공들과는 달리 그냥 평범한 인간이다. 어렸을 적에 누나를 잃어버리고 고아로 떠돌다 지금의 어머니에게 키워져 17세가 되지만 17세 생일날에 아렌달에 납치되어 어머니와 동생을 눈앞에서 살해당하는 참극을 겪는다. 그리고 생일날 어머니에게 받은 보석이 박힌 브로치로 인하여 새로운 참극을 만들어 나가게 되는 비참한 인물.

• 세실리아(セシリア)



사실은 어렸을 적 아렌달로 납치된 레이나의 누나. 왕비 직속 특수부대 고위 간부로 정보부원이다. 과거 알베르트의 연인이었으며 왕비의 명령에 절대적으로 복종하고 있다. 이야기가 어떻게 전개되어도 죽음을 맞이하는 그 역시 비참한 인물.

• 알베르트(アルベルト)



아렌달 출신의 청년으로 현재의 아렌달이 좋지 않다고 판단, 납치된 대륙 사람들의 구출을 비밀리에 펼치고 있다. 세실리아와 옛날 깊은 관계였지만 엄밀히 따지면 지금은 적의 입장에 놓여있다. 트랩을 다루는 비술을 익히고 있으며, 그것 때문에 저주에 걸려있다.

• 마르코(マルコ)

정의감이 넘치는 알베르트의 동생으로 레이나에게 붉은 보석을 넘겨줌으로서 레이나에게 트랩을 다루는 능력을 준다. 그 자신도 기본적인 트랩을 다루는 능력을 지니고 있으나 아지트를 습격한 세실리아의 부하들 때문에 목숨을 잃는다.



• 미겔(ミゲル)



이 게임 최고의 악역. AUO의 간부이며 레이나를 납치하고 그 가족을 살해하였으며 기타 등등 몹쓸 짓을 벌인다. 여러 곳을 배신하고 돌아다니다 결국은 비참한 최후를 맞이하는 인물. 공격 패턴을 보면 꼭 건캐논이 생각난다.

• 프레드릭(フレデリック)



섬나라 아렌달의 99대 국왕. 과연 국왕으로서의 자질이 있는지 의심이 되는 바보로서 돈과 여자에 밖에 관심이 없다. 레이나를 납치한 목적도 그 미모 때문. 전체적으로 무능하다.

• 마르가리타(マルガリータ)



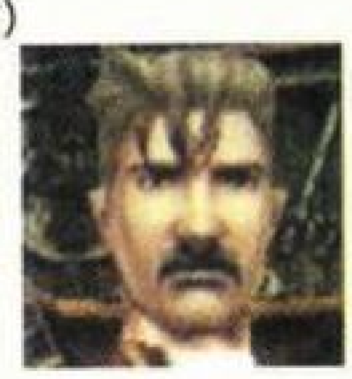
남편보다 훨씬 능력이 좋은 프레드릭의 부인, 즉 왕비이다. 시공석의 전설을 알고 그 지배자가 되기 위해 여러 가지 비밀 활동을 벌인다. 냉혹하고 잔인한 성격으로 목적을 위해서라면 어떤 수단도 서슴치 않는다.

• 크리스티나(クリスティーナ)



게임에선 알기 힘들지만 대륙에 있는 레이나의 어머니 로제타의 동생이다. 유괴조직 AUO의 리더로서 사람을 죽이는 것은 좋아하지 않는다. 그 자신도 세뇌된 채로 활동하고 있었으며 시나리오에 따라 레이나의 동료가 되어준다.

• 쿠피도(クピード)



AUO의 간부. 보스인 크리스티나를 사모하고 있으며 그녀를 충실히 보좌하고 있다. 「멋진 중년」이라는 느낌이 풍기는 캐릭터로 왕비의 측근이기도 했지만 크리스티나를 위해 배신한다. 결국은 크리스티나를 감싸고 죽는다.

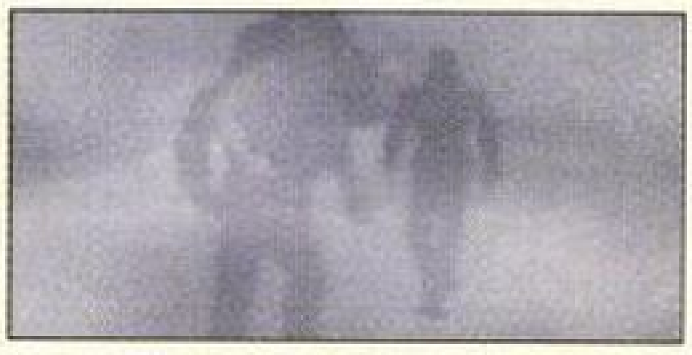
시나리오 분기표

제 1화-비극에의 탈출
↓
제 2화-아렌달
↓
제 3화-고성에서의 조우
↓
제 4화-이번
↓
제 5화-상처입은 진주
↓
제 6화-마르코
↓
제 7화-홍전사
↓
제 8화-비술의 댓가
↓
제 9화-AUO 내습
↓
제 10화-먼 날의 풍경
↓
제 11화-푸른 전설
↓
제 12화-마녀 사냥
↓
제 13화-돌아갈 수 없는 날들
↓
제 14화 운명의 기로

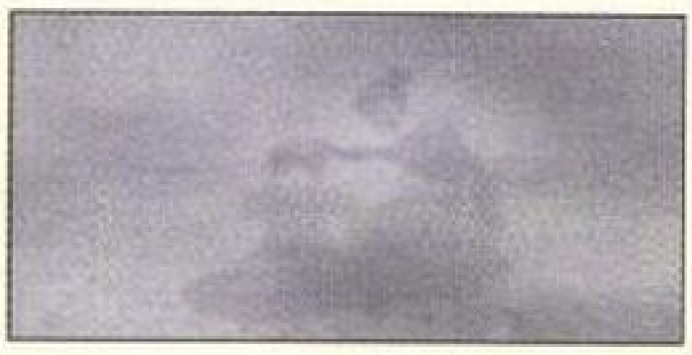
세실리아를 따라가지 않는다	세실리아를 따라간다
↓	↓
제 15화-흩뿌려진 독	어둠을 밟는 다리
↓	↓
제 16화-악몽에서의 기상	배신
↓	↓
제 17화-배반	친구
↓	↓
제 18화-사랑하는 사람을 위해	짙게 낀 암운
↓	↓
제 19화-시간을 다스리는 돌	빙하의 심판
↓	↓
제 20화-기나긴 이별	최후의 기드석
↓	↓
제 21화-꺼져가는 등불	왕가붕괴
↓	↓
제 22화-책략	살육의 끝으로 (엔딩 4)
↓	
제 23화-왕비 마르가리타	
↓ 과거로 돌아간다	↓ 알베르트의 수명을 늘린다
제 24화-모든 것의 시작으로 (이기면 엔딩1, 지면 엔딩2)	이루어진 마음 (엔딩 3)

엔딩 분기-1 공략









안개가 짙게 낀 어느 마을. 어떤 어린 두 자매가 길을 걷는다. 갑자기 나타난 4명의 그림자. 그들은 누나를 잡아간다. 동생도 잡힐 위기에 처하나 어떤 아주머니에 의해 구출된다. 그리고 세월은 흘러흘러….



▲ 호색가 국왕

미겔: 전하, 괜찮지요?

프레드릭: 소녀여, 여길 못 보겠나.



▲ 억지로 얼굴을 돌리는 재수없는 미겔

프레드릭: 좋아, 좋아!

미겔: 마음에 드신 것 같군요.

프레드릭: 음, 훌륭하다! 잘 했다, 미겔.

미겔: 그럼 언제나처럼.

프레드릭: 그래, 그렇게 해라!

로제타: 그만두세요!

미겔: 앙?

로제타: 당신은 이 나라의 국왕이지요? 이게 국왕이 할 짓입니까?

프레드릭: 좋지 않아…정말 안 좋아. 나머지 대륙인은 처분해라.

미겔: 저희 AUO의 자금원이 될 자들입니다. 부디 용서를.

프레드릭: 또 데려오면 돼. 빨리 처분해라.

미겔: 전하의 뜻이 그러하시다면야.

레이나: 어머니!

로제타: 레이나….



▲ 살해당하는 레이나의 어머니



▲ 동생까지도….

잠시 흐르는 과거의 영상. 그때는 레이나의 17세의 생일날이었다. 어머니에게 선물받은 브로치. 감동하는 레이나와 그녀를 따뜻이 감싸주는 가족들. 그러나 갑자기 들이닥친 아렌달 사람들에게 일가족은 납치당하고 결국 위와 같은 참극을 겪게 된 것이었다. 현재의 아렌달은 AUO라는 조직을 세워 인력조달과 환락등의 목적으로 적대시하고 있는 대륙의 사람들을 납치해오고 있었다. 레이나는 감옥에 투옥되고….



▲ 앞으로의 험난한 인생을 부르게 되는 브로치

마르가리타: 이건 어찌된 일인가.

세실리아: 면목없습니다. 한발 늦게도 녀석들에게 납치되어 버렸습니다.

마르가리타: 중요한 것이다. 반드시 손에 넣어라.

세실리아: 알겠습니다.



▲국왕과는 별개의 일을 꾸미고 있는 마르가리타 왕비

제1화-비극으로 부터의 탈출

레이나: 어머니…파오로…. 흑, 흑흑….

???: …아빠, 아빠요!! 대륙 사람이죠? 나 봤어요. 배에서 나오는 거.

레이나: 누구지?

???: 혼자? 다른 사람들은?

레이나: 가족은…살해당했어….

???: 여기서 꺼내줄게! 이걸 받아!

레이나: 이 빨간 돌?

???: 그래. 빨리 주워!

레이나: 꺄!

???: 왜 그래?

레이나: 돌이 증발했어.

???: 에? 그럴리가! 그럼 입구에 있는 빛, 안 보여?

레이나: 에? 뭐야? 저 빛?

???: 다행이다. 보이네. 그거 트랩이야!

레이나: 트랩?

???: 응. 내가 깔아놨어! 국왕의 부하가 올거니까 그걸로 해치워!

레이나: 무슨 소린지 모르겠어! 어떻게 해야 돼?

의문의 목소리는 트랩의 기동 방법을 이야기 해 준다. 처음에 등장하는 적은 공격하지 않고 가만히 서있다. 보면 어떻게 콤보를 넣어야 할 지 보이므로 3히트 콤보로 가볍게 보내주자. 이어서 등장하는 적은 직접 물리쳐야 하는데 라이센스 모드에서 하던 가

락으로 손쉽게 물리쳐주자. 아예 감옥 안의 철의 처녀를 사용해서 5히트로 끝내는 것도 나쁘지 않다.

???: 괜찮아?
레이나: 엣?
마르코: 자, 빨리 도망가야지!
레이나: 네가 아까…?
경비병: 도망갈 수 있을 거라 생각했냐! 자, 얌전히 굴어!
마르코: 그, 그만둬!
경비병: 꼬마 녀석이! 방해하지마!
???: 마르코, 엎드려!
마르코: 누나!
경비병: 꾸에에에에…
알베르트: 괜찮니, 마르코?
마르코: 알베르트 형! 나 이 대륙 사람을 구해냈어! 잡혀있었거든!
알베르트: 그런 위험한 짓을 혼자서 했냐! …사정은 나중에 듣지. 어쨌든 공방에 돌아가자. 당신도 같이 오세요.
프레드릭: 도망쳤다고! 음…. 에드가!
에드가: 예.
프레드릭: 당장 추격대를 보내라! 반드시 생포해!
알베르트: 여깁니다.

제2화 아렌달

토레: 알베르트냐? 역시 왕궁에 갔구나.
알베르트: 응. 곤란한 녀석이어서.
마르코: 그래도….
토레: 이 분은?
알베르트: 마르코가 무리를 해서 감옥에서 구출한 것 같아.
토레: 대륙에서 납치당했구나? 이름은?
레이나: 레이나….
토레: 잡힌 건 자네 한사람인가?
레이나: …어머니와, 동생이…눈앞에서…
토레: 진정된 것 같구나. 난 토레. 이 공방의 주인이다.
레이나: 여긴 어디죠?
토레: 여기는 아렌달 왕국이라고 한다. 대륙에서 먼 북쪽에 있는 외딴 섬이지. 자네에게 말해두어야 할 일이 있어. 이 나라에서는 배를 가질 수 없다. 섬에서 나갈 수 없게 하기 위해서이지. 우리에겐 섬을 나갈 방도가 없어. 즉…자네를 대륙으로 돌려보낼 수가 없어.
레이나: 돌아갈 수 없다고? 그런….
토레: 괴로운 이야기지만 할 수 없어. 하지만 자네 하나가 아냐. 자네와 같은 대륙인 출신들이 이 섬에 있어. 이 섬에는 수많은 사람들이 납치돼있어. …여러 가지 일을 겪어서 피곤하겠지. 오늘은 편히 쉬는 게 좋을 거야.

이번 스테이지의 상대는 지방 영주 시라드의 명으로 레이나를 잡으러 온 양민 2명. 한 명은 농부요, 다른 하나는 주부다. 도저히 질래야 질 수가 없는 전투. 반드시 퍼펙트를 노릴 것. 대충대충 아무렇게나 해도 이긴다.



▲ 양민 학살의 현장

토레: 지금 이 소리는 트랩의…! 자네가 트랩을 쓴 건가? 어째서!? …욱!
레이나: 토레씨? 뭐지…이건?
토레: 트랩을 쓰면…자네도….
알베르트: 무슨 일이야!
레이나: 토레씨가 위독해!
알베르트: 이건…스승님 때와 같아…! 토레씨! 정신차려!
토레: 이 여자도 트랩의….
알베르트: 마르코, 레이나를 데리고 연옥성으로 가라. 여기는 이제 위험해.
레이나: 연옥성?
알베르트: 우리가 거점으로 하고 있는 고성이다. 마르코, 할 수 있겠지?
마르코: …응. 그런데 형은?
알베르트: 할 일이 있어. 그게 끝나면 곧 갈게.

제3화 고성에서의 조우

연옥성에 도착한 레이나는 마르코에게서 성에 장치된 함정들에 관한 이야기를 듣는다. 여러 가지를 배우는 도중 성안에서 수상한 인물들이 나오는데….

???: 할 수 없다. 다른 데 가볼까. 응? 얘와 여잔가…. 음? 미겔이 데리고 있던 소녀잖아?
마르코: (저 가슴의 마크는!) 너 유괴단이지! 우릴 납치할 셈이야!
레이나: (유괴단?)
???: 기세등등한 꼬마군. 남자라면 그래야지. 하지만, 너무 기어오르면 다친다. 아가씨, 왕궁에서 본 것 같은데 왜 여기에 있지?
마르코: 내가 구해냈다!
???: 호오, 어떻게?
마르코: 가르쳐 줄 것 같나!
???: 위세도 좋은 데다 행동력까지, 대단한 놈이구먼.
???: (확실히 대륙사람이군. 탈출했다고 하면 지금쯤 보스에게 왕의 사자가 와 있겠군…)
???: 난 아지트로 돌아간다. 너희들은 여길 감시해라.
볼프: 쿠피도 님, 저 소녀도 우리들 손으로.
지나: 공적을 미겔에게만 세우게 하는 건 재미없습니다. 우리들이 잡으면…
쿠피도: 미겔 건은 네게 맡기면 된다. 내가 명한 것은 알베르트의 구속이다. 그걸 잊지 마라!
마르코: 위험해, 누나, 빨리 도망가자! 누나?
레이나: 마르코, 내게 맡겨. 유괴집단이라면 내가!
마르코: …알았어 누나. 하지만 조심해! 정말이야!
볼프: 저 여자, 붙을 셈인가? 이리로 오는 데?
지나: 꼬마는 맡기겠습니다. 전 여자를 잡지요.
볼프: 알았어.
지나: 저항하면 다친다. 얌전히 굴어!

볼프는 마르코를 잡으러 갔다고는 하지만 마르코가 어떻게 되는 것은 아니므로 지나를 먼저 처리하자. 지나의 움직임이 상당히 빠르므로 꽤나 까다로운 싸움이 될 것이다. 계단을 사용하여 움직임을 견제하면 쉽게 풀어나갈 수 있을 것이다. 볼프는 별 특징 없다.

제4화 이변

쿠피도: 보스, 전하의 사자는 뭐라고?
크리스티나: 레이나라는 소녀를 잡으래. 상금도 건 것 같아.
쿠피도: 그 소녀라면 연옥성에 있었습니다.
크리스티나: 응? 알고 있어?
쿠피도: 방금 전에. 그런데…그 성에서 부하가 2명 살해당했습니다.
크리스티나: 그래….
쿠피도: 그 소녀라고는 생각하기 어렵습니다만….
크리스티나: 연옥성에는 알베르트가 있지.
쿠피도: 유감이지만 그 땐 없었습니다만….
크리스티나: …그 소녀는 알베르트에게 구출되었지. 그래서 알베르트에게 묘한 기술을 배웠다….
쿠피도: 과연, 일리있는 말씀입니다.
크리스티나: 연옥성에 간다! 어떤 기술인지 눈으로 확인하고 싶기도 하고.
쿠피도: 저는 미겔 쪽을….
크리스티나: 그렇게 신경쓰이면 조사해.

쿠피도: 세실리아냐.
세실리아: 크리스티나의 상태는 어때?
쿠피도: 컨트롤 하에 있다. 그 일은 보고했을 텐데. 그런 걸 들으러 일부러 네가 올 리가 없겠지?

세실리아: 눈치 좋군. 그 소녀가 가진 브로치를

손에 넣었음 해.
쿠피도: 브로치? …그런가, 그 비석말인가.
세실리아: 그런 거야. 부탁해.

크리스티나는 이벤트 상 죽일 수 없다. 빨리 한 대 먹이고 도망보내자. 이번 스테이지에 첫 등장하는 거신병은 접근시키지만 않으면 낙승. HP가 넉넉하므로 옆방의 처형실로 데리고 가 콤보 연습의 제물로 삼자(뭐야, 그럼 조심하라 그럴 줄 알았어?).'



▲ 깔렸잖아! 죽었잖아! 왜 일어나는 거야!

크리스티나: 미겔을 쫓아간 거 아니었어?
쿠피도: 보스가 걱정이 되서.
크리스티나: 확실히 위험해. 저 기술.
쿠피도: 괜찮습니까. 상처는 없으십니까?
크리스티나: 조금 어질어질하지만 괜찮아. 하지만 이번엔 수정이 필요해! …저 소녀 알고 쓰는 건가? 아니면…. 레이나라 그랬지…. 어디서 들은 것 같은데. 어디였더라….
레이나: 읏…가슴이…뭐지…이건…. 괴로워…우….
마르코: 누나! 누나, 정신 차려!
레이나: 가슴이 아파….
마르코: 누나!
레이나: 후우…조금은 편해졌어. 이제 괜찮아. 하지만 뭘까…이런 거 처음이야….
마르코: 누나…. 누나 죽으면 나….
레이나: 그렇게 심하지 않아. 이제 괜찮아.
마르코: 누나…절대! 절대 죽으면 안돼!

제5화-상처입은 진주

아레스: 실비아 님. 세실리아 님은 얼마 전에 나가신 쿠피도 님과 접촉하러 가셨습니다. 먼저 임무를 개시하라는 것입니다.
실비아: 알았다. 아레스는 세실리아 님이 돌아오는 걸 기다려.
아레스: 알겠습니다.
실비아: 레스피나, 가자.
마르코: 아…나, 나 약 찾아올께. 여기서 기다려!
레이나: 나 이제 괜찮은데.
마르코: 됐어! 쉬고 있어.
레스피나: 실비아님. 지금이 찬습니다.
실비아: 그래. 간다. 원호 부탁해.

1차전은 실비아와 레스피나의 싸움. 빛나는 정원의 특성은 계단이 아주 좁다는 데에 있으므로 그 점을 이용하여 함정들을 쉽게 명중시키도록 하자(Ark보너스를 노린다면 옆방으로 가고…). 레스피나는 회복마법을 사용하여 사람을 짜증나게 하므로 먼저 처리하는 것이 좋다(Ark보너스를 노린다면 나중에 처리하고…).



▲ 더블히트. 마무리로 넣으면 효과 만점

힘겹게(…스토리 상) 실비아들에게 이긴 레이나. 허나 아레스들에게 습격당한 마르코를 발견하게 된다. 상대의 세실리아는 쓰러진 상대가 마르코인 것을 알고 놀라고…. 세실리아는 일단 퇴각하고 아레스들과의 2차전이 벌어진다. 아레스는 빠른데다가 함정의 회피율도 높고 궁수 라디츠는 절대 원거리에서 공격하는 타입이다. 어느 한 쪽을 먼저 치고 다른 하나를 콤보의 제물로 삼는 것이 안전하다.

제6화-마르코

레이나: 굉장한 열이야…. 마르코…. 어떡해…여긴 약도 없는데….
마르코: 누나….
레이나: 공방에 가보자! 뭔가 있을지도 몰라.
마르코: 누나…가지마….
레이나: 괜찮아. 곧 돌아 올거야.
시라드: 여기냐, 레이나가 있다고 하는 성이.
갈시아: 애매합니다만 목격증언을 얻었습니다.
시라드: 어떤 정보라도 상관없다. 없으면 또 딴 곳을 뒤지면 돼. 가자.

처음에 시라드의 부하 3인을 상대하고 나중에 시라드와 1 대1 대결을 벌인다. 천당에 있는 스테인드글라스를 사용한 콤보는 의외로 내기가 어려우므로 여기서 도전해보는 것도 좋다. 시라드의 부하 오스본(オスボーン)은 전격에 내성이 있기 때문에 천당의 성스러운 심판(聖なる裁き)은 통하지 않는다. 시라드에게는 장치를 있는 힘껏 사용해주자. 시라드와 만나면 데모가 있으며 시라드 역시 죽지 않고 도망친다(하지만 콤보만 뽑아내면 되니까 별 문제 없다).



▲ 강할 것 같이 폼재고 나오지만 별것 엄따

시라드: 네가 레이나구나. 아무래도 정보는 정확했던 것 같군.
레이나: !? …고열에 시달리는 아이가 있어요! 보내줘요!
시라드: 대륙사람의 애가 어찌되든지 알바가 아냐!
레이나: 대륙사람이 아녜요. 이 나라의 애예요!
시라드: 네놈들의 말을 믿을 수 있냐!
(클리어 후)
시라드: 이 무슨 무서운 기술이냐…. 이런 건 들어 본적도 없다구! 조금 쉬다 갈까…. 하지만 쬐금 기분 나쁜 성이군….
???: 누구냐!
시라드: 미안하이. 난 시라드라는 사람인데, 조금 쉬다 가도 될까?
???: 시라드? 시라드 씨입니까? 저예요. 알베르트입니다.
시라드: 알베르트? 오오. 알베르트. 자네 이 성에서 뭘 하는 겐가?
알베르트: 뭘 찾을게 있어서요. 시라드 씨야말로 웬일입니까?
시라드: 대륙사람을 쫓다가 무서운 꼴을 당했네.
알베르트: 대륙인을 쫓다가?
시라드: 그렇다. 그렇지 않으면 누가 좋아서 그 짓을 하겠나.
알베르트: 시라드 씨는 국왕이 명하시면 무슨 일이든 합니까?
시라드: 아렌달의 시민이라면 당연한 일 아닌가.
알베르트: 그렇지만 대륙에 무모한 전쟁을 일으키려 하고 있는 국왕입니다. 나라의 앞날을 제대로 생각하고 있다고 볼 수 없습니다.
시라드: 우리 아렌달인은 대륙인 따위에 안 져. 반드시 멸망시킬 것이야.
알베트트: 시라드 씨. 우리는 대륙의 무기 앞에 당해낼 기술이 없었습니다. 이전의 승리는 우연에 지나지 않아요. 그 사실을 국왕자신이 인정하지 않으면…. 아뇨, 아마도 그건 불가능이겠지요. 국왕 그 자체를 어떻게 하지 않는다면!
시라드: 알베르트! 공방의 주인 가슈윈과는 친구였다. 그래서 자네는 어렸을 적부터 알고 있지. 방금 말은 못 들을 걸로 해 둔다. 하지만 그 생각은 바꾸어야만 한다, 알베르트!
레이나: 어떡하면 좋아? 공방에 약 같은 건 없었어….

마르코: 누나…누나….

레이나: 마르코….

제7화-흉전사

레이븐: *레이나지? 우리와 같이 가 줘야겠어. 얌전히 굴어. 난폭한 짓은 하고 싶지 않아. 네게 선택의 여지는 없어.*

라이자: *다치면 우리들 목이 날아가. 저항하지마.*

레이나: *시, 싫어….*

레이븐: *놓치지마! 라이자는 저쪽으로 돌아가!*

연옥성에서 마지막으로 수행하는 미션. 적은 무려 5명이나 등장한다. 레이븐이나 라이자를 해치우면 등장하는 쥬데커는 연옥성 전체를 일정시간 어둡게 만드는 기술을 사용하므로 등장 즉시 강력한 콤보로 처치하자. 다음에 등장하는 로렌츠는 문을 열고 1블록 다이빙하는 특징이 있다. 바닥 트랩을 설치하려면 1블록 앞에 설치하자. 마지막으로 등장하는 이골은 파이어 엠블렘을 조합한 무기에 영향을 받지 않는다(물리 데미지는 입는다)



▲ 보이지 않을 때는 감각으로…! 하지만 빨리 물리치는 것이 제일

미겔: *정말 완고한 여자구만.*

레이나: *다, 당신은 그때!*

미겔: *그래, 네 가족을 베어 죽인 남자다. 그리고 너도 여기서 죽는다.*

레이나: *무슨 말이지!*

제8화-비술의 댓가

알베르트: *대체 무슨 일이 있던거야…? 그 상처… 그리고 같이 있어야 할 마르코는 어떻게 된 거지? 걱정된다…연옥성에 가보자. 새벽까지는 돌아올 수 있겠지.*

레이나: *…우…우…저 사람은….*

바레타: *틀림없이 여기 있습니다. 지금 현관 근처에서 봤습니다.*

시드: *좋아. 세실리아 님에게 보고하자. 레이나는 흑사성에 있다고. 잠깐…. 내가 뺏으면 공적은 내꺼지…. 무엇보다, 세실리아 같은 여자에게 이용되는 것도 재미없어. 좋아. 돌을 뺏으러 가자.*

바레타: *에? 세실리아 님에게의 보고는?*

시드: *돌이 최우선이다!*

전 화에 비하면 간단한 미션. 시드와 바레타만 처리하면 끝이다. 단 시드는 거리가 멀리 떨어져 있으면 사라졌다가 등뒤에서 나타나는 능력이 있으므로 근접전을 시도하도록 하자. 시드는 맹목, 바레타는 불에 내성이 있으며 둘 다 빈사 상태가 되면 자해한다(…).



▲ 둘 다 체력이 약해서 금방 죽는다

알베르트: *지금 기술은!? 레이나, 네가 쓴 거 트랩이지?*

레이나: *응….*

알베르트: *그거 누구한테 배웠어? 누구야!?*

레이나: *알베르트….*

알베르트: *말해! 트랩을 쓸 수 있는 건 이젠 나뿐일텐데!*

레이나: *알베르트, 아파….*

알베르트: *미안! 미처….*

레이나: *트랩은 마르코한테….*

알베르트: *마르코? 그래, 마르코는 어떻게 됐지? 그 연옥성 꼴은 뭐고? 마르코에게…무슨 일이 일어난 거야?*

레이나: *마르코는…마르코는 죽었습니다. 날 습격한 적들에게 당해서…미안해요….*

알베르트: *마르코가…죽었다고? 책임은…내게 있어. …네 탓이 아냐. 신경 쓰지마…. 욱!*

레이나: *왜 그래요?*

알베르트: *아무것도…아냐….*

레이나: *하지만…몸에서….*

알베르트: *후우…이제…괜찮아.*

레이나: *그치만….*

알베르트: *레이나, 네 몸에 이상은 없어?*

레이나: *응, 가끔 가슴이 아파요. 그게 트랩과 무슨 관계가 있어요…?*

알베르트: *레이나, 침착하게 들어줘. 트랩은 아직 미완성의 위험한 기술이야. 왜냐하면 트랩을 쓰면 그 사람은…저주를 받아버려. 몸의 이변은 그 저주 탓이야.*

레이나: *그럼…난 어떻게 되는 거죠?*

알베르트: *정기를 흡수당해, 다른 사람을 트랩으로 죽이면 그 만큼이 채워져서 회복되지만…언젠가 약해져서…. 하지만 저주를 풀 방법은 내가 반드시 찾아 낼거야! 절대 널 죽게 두지 않아!*

제9화-AUO 내습

레이나: *알베르트, 잠깐 물어볼 게 있어요. 알베르트하고 닮은 사람이 그려져 있는데 혹시….*

알베르트: *그건…어디서 이걸?*

레이나: *쓰러져 있던 마르코 곁에서….*

알베르트: *마르코의?*

레이나: *아마도 마르코를 습격한 사람이 떨어트린 것 같은데.*

알베르트: *현장을 봤어? 얼굴은?*

레이나: *내가 본 건 마르코에게서 도망가는 것만. 그런데 왜 그리 흥분해요?*

알베르트: *아니, 아무 것도 아냐.*

쿠피도: *알베르트지?*

알베르트 *(AUO 패거리들?)*

미겔: *네가 헛짓거리를 하고 다녀서 폐가 된다. 얌전히 따라와!*

알베르트: *무슨 말이야?*

미겔: *시치미 떼지마! 대륙인을 해방시키고 있잖아!*

알베르트: *모르겠는걸, 그딴거.*

미겔: *시치미 뗄 셈인가, 앙?*

알베르트: *말이 안 통하는 군. 빨리 나가!*

쿠피도: *보스, 괜찮겠습니까? 보스?*

크리스티나: *우…머리가…무거워…. 얼빠지게 있지 말고…빨리 잡아….*

쿠피도: *난 일단 보스를 바깥으로 모시겠다.*

미겔: *그럼 저 놈은 내가 잡지.*

미겔: *그건 그렇고 짜증나는 성이다! 응? 저 여자…살아 있었나?*

레이나: *저 남자는…미겔!?*

미겔의 캐논포는 초강력. 능력치는 높지 않지만 이 캐논포의 사정거리가 길뿐더러 판정이 엄청나게 크다 1대만 때리면 도망치므로 빨리 좇아보내자. 트랩에 대한 내성은 없으므로 자신 있다면 Ark를 벌어들이는 것도 나쁘지 않다. 올테거(オルテガ)는 원거리에서 일섬과도 비슷하게 순식간에 거리를 좁혀서 공격하는 특기를 지니고 있지만 다행히 직선상에서만 가능하므로 유념해 둘 것. 마지막으로 등장하는 쿠피도 역시 1대만 때리면 된다. 푸쉬월이 통하지 않으므로 주의.



▲ 캐논포 이트! 현재 날아가는 중

제10화-먼 날의 풍경

더스틴: AUO녀석들, 실패한 것 같군요. …실행할까요?

세실리아: …엣? 저건? 기분 탓일까….

더스틴: 왜 그러십니까?

세실리아: 아무것도 아냐.

제미니: 어떡할까요?

세실리아: 글쎄…어두워지면 시작하자.

제미니: 예!

세실리아: (아까 건 뭐지? 왜…)

주의해야 할 상대는 초반의 두명. 제미니는 사라지기를 구사하는 데다가 단차를 무시하고 공격하는 특색도 있다. 더스틴은 역시나 불에 내성이 있다. 헬싱(ヘルシング)은 트랩을 가동시킨다는 특징이 있지만 실제로 쓰지 않으므로 가장 쉬운 상대라 할 수 있다.



▲ 횃불은 충격을 주면 1라인 굴러간다

세실리아: 대단하네. 내 정설부대를 모두 쓰러트리다니. 하지만 여기까지야. 브로치를 넘겨주면 목숨만은 살려주지. 만일 저항한다면…. 죽여버리겠어!

알베르트: 뭐야, 또 추격대야?

세실리아: 설마…이게 어찌된 일이지!?

레이나: 알베르트?

알베르트: 세실리아….

레이나: 방금 그 사람, 마르코가 쓰러졌을 때 옆에 있던 사람 같아요. 확실히는 말 할 수 없지만….

알베르트: 설마…그런….

레이나: 저 사람들, 내 브로치를 노리고 있는 것 같아요.

알베르트: 브로치…?

레이나: 어머니께 받은 거예요. 그치만 왜 이걸…?

알베르트: (설마…이 돌은?)

제11화-푸른 전설

적은 단 둘. 체력도 약하다. 하지만 이 둘의 움직임은 엄청나게 빠르다. 게다가 공격에는 상태이상 추가도 있으므로 1방이라도 맞으면 연타를 맞을 위험성이 엄청나게 크다. 콤보도 좋지만 자신 없는 사람은 강력한 무기 1방으로 보내버리자.



▲ 1방에 이렇게 많은 히트가 나올 수도 있지롱~

알베르트: …녀석들이 진짜로 노리는 것은 그 브로치에 있는 보석이야. 이 아렌달에는 하나의 전설이 있다. 이 나라를 세운 창세왕을 칭하는 전설이야. 하지만 사실은 시공석 전설에 대해 쓰여져 있는 거야!

레이나: 시공석?

알베르트: 시간의 흐름을 조정하는 돌이야. 그 시공석은 8개의 돌로 이루어져 있지. 그리고 그 브로치에 있는 보석이 그 중심이 되는 코어야! 시공석은 시간을 자유로이 이동할 수 있어. 즉…네 과거조차도 바꿀 수 있는 거야!

제12화-마녀사냥

시라드 일당과의 최후 대결. 시라드는 역시나 도망친다. 다들 보았던 타입에 적들에 특징도 별로 없다. 간단한 미션.



▲ 아직도 이런 기초적인 콤보도 내지 못한다면 그만 하는 것이…

알베르트: 시라드 씨가 그런 일을….

레이나: 생각이란 건 뭐죠?

알베르트: 이 나라를 구하는 법이지. 현 국왕은 즉위이래 이 나라를 그릇된 방향으로 이끌고 있어. 국민의 대부분도 이상해졌고…. 난 이 나라를 구하고 싶어…. 그걸 위해서도 국왕 프레드릭을 쓰러트릴거야! 그걸 위해서도 시공석이 필요해!

레이나: 나도….

알베르트: 그래 함께 가자.

제13화-돌아갈 수 없는 날들

레이나: 짐작가는 곳이란건, 공방이었네요.

알베르트: 8개의 돌 중, 코어 이외의 7개를 가드석이라고 해. 확실히 사부가 1개 가지고 있었을텐데…. 별관이었나? 레이나는 공방에서 기다려.

알베르트: 누구냐! 거기서 뭘 하고 있지! …너, 넌!

도르제프: 있다, 가드석이다!

루자: 진짜야?

도르제프: 빨리 세실리아 님에게 보고를….

루자: 칫, 안 좋아!

도르제프: 기다려! 저 브로치…. 시공석 코어 아냐!?

루자: 확실히 닮았어!

도르제프: 찬스가 굴러 들어왔다! 뺏어!

도르제프가 가장 힘든 상대. 거리가 중간쯤 되면 자력을 발산하여 레이나를 빨아들인다. 그 사이에 연계 공격을 맞을 위험성이 크므로 도르제프의 처리에 주력하도록. 나머지 2명은 별 특징 없다.



▲ 도르제프는 바큠플로어도 무시한다

알베르트: 시공석이냐? 마르코는…정말 너와 관계가 있는 거야?

세실리아: 난 안 했어! 난 아냐! …하지만 책임은 내게 있어….

알베르트: 왜 그런 일을 하지? …시공석엔 이제 손대지마.

세실리아: 그건…할 수 없어. 당신이야말로 그녀에게서 손 떼. 부탁이야! 당신을 위험하게 하고 싶지 않아!

알베르트: 누구의 명령이야?

세실리아: 아무도 아냐. 내 의지야.

알베르트: 거짓말 하지마. 네가 좋아서 이런 일을 할 리가….

세실리아: 너무…너무 늦었어!

제14화-운명의 기로

세실리아: 레이나를 아군으로?

마르가리타: 기쁜 것 같구나.

세실리아: 아니오, 그렇지는….

마르가리타: 거절할 것 같으면 죽여도 돼.

분기표에서 보면 알겠지만 커다란 분기가 하나 기다리고 있는 만큼 적들도 화려하게 등장해 준다. 무려 6명. 하지만 난이도는 그다지 높지 않으므로 편안한 마음으로 상대할 수 있다. 단지 노 데미지 클리어를 노린다면 첫 방에서 잘 빠져 나와야 할 것이다.



▲ 수레바퀴 아래서 -에르만 에세-

제15화-흩뿌려진 독

역시 크리스티나는 도망간다. 결과적으로 살해가 가능한 사람은 3인. 볼트헤드는 일정이상의 데미지를 입거나 분노 상태가 되면 직선 대시를 하는데 그 속도가 엄청나게 빠르므로 조심. 그 이외의 어려운 점은 없다. 한 가지 난점은 맵이 익숙하지 않다는 정도?



▲ 콤보 수는 많지만 계속 같은 무기를 사용한 탓에 영양가는 없다(무한 콤보는 가능하다)

레이나: 알베르트, 그 아이는?

알베르트: 잡혀 있었어, 크리스티나는?

레이나: 도망갔어요.

알베르트: 그럼 지금 도망가자.

쿠피도: 왜 마르가리타 님의 방에 녀석이?

마르가리타: 그래, 성공했나, 기대할 만 하구나, 그대에게는.

미겔: 격려의 말씀, 감사합니다.

마르가리타: 빨리 시공석 수집을 가라. 그대는 가드석을 찾아라.

세실리아: 뭐 하는 거야 쿠피도? 마르가리타 님의 방을 엿듣다니.

쿠피도: AUO의 미겔이라는 놈이 안에 있어. 왜지? 뭔가 전언이 있었나?

세실리아: 전혀.

마르가리타: 뭐 하나.

쿠피도: 죄송합니다. 조직 사람을 봐서 말입니다.

마르가리타: 이 남자 말이구나. 오늘부터 내 아래에서 활동하게 되었다.

제16화-악몽에서의 기상

처음에 보이는 어새신을 가장 처음 쓰러트리는 것이 중요. 닌자 타입의 적이 1명 더 남아 있으므로 이 둘을 쓰러트리기 전까지는 다른 적은 눈길도 주지 말자. 세실리아와의 1 대1에는 최대한 Ark를 많이 벌자.



▲ 이 정도면 거의 리듬 액션 게임이다

제17화-배반

레이나: 남쪽 유적?

알베르트: 응, 옛날 가드석의 원석이 채굴되었던 장소야. 뭔가 단서가 있을지도 몰라.

레이나: 내가 갔다 올께요.

알베르트: 아냐, 같이 가자.

레이나: 안돼요, 어제 그렇게 괴로워했으면서, 제가 갔다 오겠습니다!

쿠피도: 어떻게 하지…미겔 건을 보고 해야하나? 하지만 그렇게 되면 나도…;

크리스티나: 나, 유괴집단을 용서할 수가 없어서… 그 녀석들을 쓰러트리고 싶어서 이 섬에 왔다…; 그리고 어떤 사람의 도움을 받아 그 조직을 박살냈어.

쿠피도: 포스터라는 남자입니까.

크리스티나: 그런 일들은 완전히 잊고…지금은 내가 유괴를 하고 있어! 왜 내가 당신들 보스를 하고 있지? 어째서!?

쿠피도: 그건…당시 당신에게 어떤 사람이 주목을 하고 있었습니다. 그리고 자신들의 동료로 끌어들이기 위해…당신을 세뇌한 것입니다.

크리스티나: 세…뇌…?

쿠피도: 그 인물은 조직을 재건하고 당신을 보스로 두고, 감시원으로서…저를 보냈습니다.

크리스티나: 그 인물은 누구지.

쿠피도: 그…사람은…;

재미있는 미션. 방을 하나씩 이동할 때마다 방에서 기다리고 있던 적들과 싸우게 된다. 하지만 문제는 세르반테스와 겔파우스트의 콤비. 인간적으로 더럽게 어렵다. 세르반테스는 애로우 계열이 통하지 않고 불, 냉기 양쪽에 내성이 있으며 겔파우스트는 워프를 밥먹듯 하면서 HP의 30%이상을 한 번에 날리는 대시 베기를 사용한다. 게다가 자력계로 끌어들이려 해도 아주 천천히 끌려오므로 별 도움도 되지 않는다. 총력으로 싸우지 않으면 저 세상길이다! 이쯤 되면 LV4 트랩은 2~4개 정도는 구비해 놓았어야 어려움 없이 싸울 수 있다.



▲ 길로틴을 잘 써야한다

크리스티나: 쿠피도…어째서 여기에? 이제 감시는 필요 없을 텐데.

쿠피도: 제 보스는…당신 밖에 없기 때문에.

레이나: 사정은 들었습니다.

알베르트: 나도, 세뇌라니…;

크리스티나: 레이나, 당신에겐 사죄할 말도 없어. 시공석 수집을 돕게 해줘. 반드시 당신의 힘이 될 거야.

알베르트: 시공석을 알고 있나?

쿠피도: 내가 말했다. 유적에서 시공석 수집을 하고 있던 것은 어떤 인물의 부하였다. 나도 그랬고…; 그 사람은…마르가리타, 이 나라의 왕비.

제18화-사랑하는 사람을 위해

알베르트: 국왕과 왕비의 불신은 나도 입수한 정보다. 그렇기 때문에 왕국타도 가능성도 있는거야.

크리스티나: 협력은 할께. 하지만 유적의 병사들부터 처리해야지.

미겔: 그렇게 잘 될까?

쿠피도: 미겔! 배신자가 뭐 하러 왔지!

미겔: 배신자? 그건 너 잖아! 스케일이 크다구, 뭐라해도 왕비님을 배신했으니까 말이야! 크크크크크! 난 재취직자리를 잡은 것 뿐이야.

크리스티나: 왕비에게 붙은 목적은 뭐지?

미겔: 그 편이 마음껏 살육이 가능하기 때문이지, 크크크크…; 네 목을 가져가겠다!

쿠피도: 밖에 이 자식 부하들이 있을 거야! 부탁한다!

미겔: 이 자식이…;

쿠피도: 여긴 맡기고 빨리 가!

처음에 아몬을 잡아두면 속도 빠른 근거리 공격수가 없어지므로 굉장히 싸움이 편해진다(몰아넣기도 편해진다. 마술사의 전격은 판정이 상당히 애매한 위치에 존재하므로 잘못하면 이쪽의 트랩이 멋대로 기동하는 경우까지 생긴다. 틈을 주지 않는 깨끗한 콤보로 처리하자.


▲ 야호! 무한 콤보다!(하지만 Ark는 0)

제19화-시간을 다스리는 돌

골디아스: *파랑기스 경, 알고 있습니까? 기드석에는 연명효과가 있다는군요.*
파랑기스: *진짜?*
골디아스: *시공석을 완성시키면 가드석 1개에 1일 더 살수 있는 것 같습니다. 유감스럽게도 그 효과를 내면 가드석은 뽀개진다지만요.*
파랑기스: *교환조건인가? 아깝군!*

파랑기스와 골디아스에게 기척을 들켜 일어나는 전투. 이 둘은 오히려 쉽고 처음의 2명이 괴롭다. 내성이 이것저것 많아서 사람을 귀찮게 하기 때문에 콤보가 자주 끊기는 사태가 발생하기 십상이다. 하지만 전에 나왔던 타입인 건 마찬가지이므로 경험을 살려 트랩을 사용하자.


▲ 이런 곳에서의 바큠 플로어 LV4는 절대적이다

제20화-기나긴 이별

마르가리타: *유적을 빼앗겼다고!?*
기젠: *예.*
마르가리타: *쳇! 미적미적 거리니까 일이 이렇게 되잖아!*
마르가리타: *불린 이유는 알고 있겠지. 책임은 누구에게 있나?*
세실리아: *코어를 빼앗지 못한 제게.*
마르가리타: *뺏기 전까지 모습을 보이지 마라.*

제일 주의 대상은 바이스(ウァイス)와 루인(ルーイン). 만일 처음에 기젠을 먼저 죽여서 이 둘이 콤비가 되면 아마 최악의 사태에 도래하게 될 것이다. 어떻게는 바이스를 최우선으로 처리할 것. 세실리아는 불쌍하게도 특수능력이 없다. 도망도 가지 않으므로 가능한 편안하게 최후를 맞이하게 해주자.


▲ 길로틴 1방! 체력이 약한 것이 바이스의 약점(택틱스 오우거의 그 녀석이 아냐!)

제21화-꺼져가는 등불

적이 7명이나 등장한다. 주목할 적은 구스타프와 벨기리어스. 구스타프는 삽을 들고 등장하는 양민(!)이다. 정말 아무런 장점이 없으므로 콤보 복습에는 제격이다. 하지만 최후에 등장하는 벨기리어스는 미친다. 가공할 공격력, 질긴 생명력, 구속이 통하지 않는 강인함! 넓은 방에서 초 원거리 전투를 펼치도록 하자.


▲ 삽질하네…

제22화-책략

크리스티나: *나는 정면에서 갈께. 레이나는 지하 감옥에서 잠입해. 알베르트에겐 남은 시간이 얼마 없어. 그를 구하고 싶다면 서둘러!*

이 스테이지 최악의 적은 간돌프(ガンドルフ)! 겔파우스트보다도 강력한 파워와 스피드를 지니고 있다. 첫 클리어라면 콤보고 뭐고 노릴 겨를이 없을 것이다. 철의 처녀(1스테이지의 그 방)의 방에서 무한 콤보로 끝장을 보는 방법이 제일이다. 단, 같이 등장하는 체스트번과 후에 등장하는 아텐보로에


▲ 이런 식으로 틈을 주지 말자

게 신경을 뺏기지 않도록 조심하자.

프레드릭: *마르가리타, 무슨 일이냐?*
마르가리타: *전하….*
프레드릭: *응? 누구냐?*
미겔: *칫! 들켰냐.*
프레드릭: *무슨 짓이냐, 미겔?*
미겔: *흥, 보면 알잖아. 널 죽이고 나라를 가지는 거다!*
프레드릭: *뭐라고? 후후후후…. 드디어 꼬리를 보였구나, 마르가리타.*
미겔: *마르가리타 님, 신경쓸 것 없이 여기서 죽이고 끝냅시다.*
마르가리타: *누구 없느냐!*
미겔: *마르가리타 님?*
마르가리타: *암살자 미겔을 잡아라! 누구 없느냐! 이 녀석은 사형이다. 지하 감옥에 처 넣어라!*

제23화-왕비 마르가리타

드디어 현재 세계에서의 최종 결전. 적들은 하나같이 강하고 무려 8명이나 등장. 거기에다 마르가리타도 직접 나온다. 다른 적들은 지금까지 나왔던 스타일이니 문제가 없으나 마르가리타가 조금 특이. 거리에 상관없이 레이저를 발사하는데 위력도 세고 회피도 거의 불가능하다. 함정의 회피능력도 아주 뛰어나므로 애 좀 먹을 것이다. 하지만 자신만의 콤보 스타일이 확립되어 있다면 상대 못할 것도 없다. 23화의 클리어 데모는 내용이 너무 심한 관계로 싣지 않았다. 직접 보길(하지만 직접 보는 것도 권하고 싶지 않다. 너무 심한 거 아닌가?).


▲ 최후다. 여기까지 왔으면 벗어날 수 없다

제24화-모든것의 시작으로

여기서 이기면 엔딩1, 지면 엔딩2이다. 적들에 대한 설명은 더 이상 필요가 없다. 스토리 적으로도 별 설명이 필요없다(회상신과 같으므로). 단지 문제가 있다면 장소가 자기 집이라는것. 더 이상 망설임은 없다. 재주껏 엔딩을 보기를(져도 엔딩은 나온다니까!)

시시해 졌는가? 익스퍼트 모드

대전략도 익스퍼트가 있고 드럼매니아에도 익스퍼트 리얼모드가 있다. 이 익스퍼트 모드 역시 스토리 모드에서 취득한 트랩을 이용하여 100개에 달하는 조건부 미션들을 클리어 해 나가는 것이다. 다양한 종류의 미션들이 존재하기 때문에 모든 트랩을 개발한 상태에서(레벨은 물론 4)도전하길 추천한다.

스테이지1	적을 쓰러트려라!
스테이지2	4 히트 콤보 이상 내라!
스테이지3	코어 히트를 3번 내라!
스테이지4	500Ark 이상 내라!
스테이지5	적을 현관 문까지 이동시켜라!
스테이지6	데미지를 받지 않고 적을 쓰러트려라!
스테이지7	방의 장치를 3개 이상 히트시켜라!
스테이지8	천정 창(장치)으로 숨통을 끊어라!
스테이지9	방의 장치를 2개 이상 사용하는 콤보를 내라!
스테이지10	100데미지 이상 때리는 콤보를 내라!
스테이지11	적을 쓰러트려라!
스테이지12	5 히트 콤보 이상 내라!
스테이지13	공중 히트 시켜라!
스테이지14	3000Ark 이상 내라!
스테이지15	적을 계단 위까지 이동시켜라!
스테이지16	데미지를 받지 않고 적을 쓰러트려라!
스테이지17	2개의 켈베로스(장치)를 사용한 콤보를 내라!
스테이지18	암흑의 심판(장치)으로 숨통을 끊어라!
스테이지19	방의 장치를 2개 이상 사용한 콤보를 내라!
스테이지20	200데미지 이상 때리는 콤보를 내라!
스테이지21	적을 쓰러뜨려라!
스테이지22	6히트 콤보 이상 내라!
스테이지23	방의 장치를 3개 이상 히트시켜라!
스테이지24	5000Ark 이상 내라!
스테이지25	적을 다리 위까지 이동시켜라!
스테이지26	데미지를 받지 않고 적을 쓰러트려라!
스테이지27	공중 히트를 2회 이상 포함한 콤보를 내라!
스테이지28	처형의 화염(장치)으로 숨통을 끊어라!
스테이지29	장치를 3개 포함한 콤보를 내라!
스테이지30	200Ark 안에서 적을 쓰러트려라!
스테이지31	적을 쓰러트려라!
스테이지32	7 히트 콤보 이상 내라!
스테이지33	방의 장치를 4개 이상 히트시켜라!
스테이지34	7000Ark 이상 내라!
스테이지35	안치암(장치)을 히트시켜라!
스테이지36	데미지를 받지 않고 적을 쓰러트려라!
스테이지37	코어 히트를 3회 이상 포함한 콤보를 내라!
스테이지38	신의 문(장치)으로 숨통을 끊어라!
스테이지39	방의 장치를 3개 포함한 콤보를 내라!
스테이지40	300Ark 안에서 적을 쓰러트려라!
스테이지41	8 히트 콤보 이상을 내서 적을 쓰러트려라!
스테이지42	데미지를 받지 않고 장치를 2개 포함한 콤보를 내라!
스테이지43	3개 이상의 장치를 히트시켜서 적을 쓰러트려라!
스테이지44	200Ark 이내에서 노데미지로 적을 쓰러트려라!
스테이지45	2000Ark 이상 내어 벽 창으로 숨통을 끊어라!
스테이지46	5히트 콤보 이상 내어 길로틴으로 적을 쓰러트려라!
스테이지47	데미지를 받지 않고 장치를 4개 포함한 콤보를 내라!
스테이지48	3000Ark 이상 내어 적을 쓰러트려라!
스테이지49	적을 쓰러트려라!
스테이지50	모든 적을 쓰러트려라!
스테이지51	적을 쓰러트려라!
스테이지52	트랩 기동 버튼을 사용하지 않고 5히트 이상의 콤보를 내라!
스테이지53	장치를 4개 이상 히트시켜서 적을 쓰러트려라!
스테이지54	2000Ark 이상 내라!
스테이지55	범종(장치)으로 숨통을 끊어라!
스테이지56	데미지를 받지 않고 적을 쓰러트려라!
스테이지57	10히트 콤보 이상 내어 5000Ark 이상 내라!
스테이지58	3000Ark 이상 내어 이동 회전톱(장치)으로 숨통을 끊어라!
스테이지59	장치를 3개 포함한 콤보를 내라!
스테이지60	5회 이내의 트랩 기동으로 적을 쓰러트려라!
스테이지61	적을 쓰러트려라!
스테이지62	10 히트 콤보 이상 내라!
스테이지63	공중 히트를 3회 이상 포함한 콤보를 내라!
스테이지64	트랩 기동 버튼을 사용하지 않고 2000Ark 이상 내라!
스테이지65	데미지를 받지 않고 장치를 3개 포함한 콤보를 내라!
스테이지66	데미지를 받지 않고 적을 쓰러트려라!
스테이지67	3000Ark 이상 내어 적을 쓰러트려라!
스테이지68	사슴 뿔(장치)로 숨통을 끊어라!
스테이지69	2개의 숨통(장치)을 포함한 콤보를 내라!
스테이지70	3회 이내의 트랩 기동으로 적을 쓰러트려라!
스테이지71	적을 쓰러트려라!
스테이지72	장치를 3개 포함한 콤보를 내라!
스테이지73	장치를 4개 포함한 콤보를 내라!
스테이지74	장치를 5개 포함한 콤보를 내라!
스테이지75	대폭포(장치)로 숨통을 끊어라!
스테이지76	데미지를 받지 않고 적을 쓰러트려라!
스테이지77	모든 장치를 히트시켜라!
스테이지78	2개의 화물차(장치)를 포함한 콤보를 내라!
스테이지79	함정(장치)으로 숨통을 끊어라!
스테이지80	모든 적을 쓰러트려라!
스테이지81	적을 쓰러트려라!
스테이지82	5000Ark 이상 내어 적을 쓰러트려라!
스테이지83	4개 이상의 장치를 히트시켜 적을 쓰러트려라!
스테이지84	코어 히트를 4회 이상 포함한 콤보를 내어라!
스테이지85	2000Ark 이상 내어라!
스테이지86	데미지를 받지 않고 적을 쓰러트려라!
스테이지87	트랩 기동 5회 이내로 데미지를 받지 않고 적을 쓰러트려라!
스테이지88	300데미지 이상 콤보를 내어 적을 쓰러트려라!
스테이지89	200Ark 이내에 적을 쓰러트려라!
스테이지90	노데미지로 200데미지 이상 콤보를 내어라!
스테이지91	10000Ark 이상 내어라!
스테이지92	트랩 기동 버튼을 쓰지 않고 노데미지로 적을 쓰러트려라!
스테이지93	참살완풍기(장치)로 숨통을 끊어라
스테이지94	4개의 장치를 포함한 콤보를 내어라!
스테이지95	파이어브레스(장치)로 숨통을 끊어라!
스테이지96	2개의 어둠을 밝히는 불(장치)을 포함한 콤보를 내어라!
스테이지97	2개의 장치를 포함한 콤보를 내어라!
스테이지98	4개의 기둥을 전부 히트시켜서 적을 쓰러트려라!
스테이지99	트랩 기동 5회 이내에 적을 쓰러트려라!
스테이지100	모든 적을 쓰러트려라!

PLAYSTATION

●제작사:아틀라스 ●장르:RPG ●발매일:11월 25일 ●발매가:6,800엔

랑그릿사의 스탭이 만든, 랑그릿사에 가까운, 랑그릿사가 아닌…

그로우 랜서



그래픽	★★★
조작감	★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★★
연출	★★★★
소장가치	★★★

우연한 계기로 접하게 된 게임이지만 지금은 이렇게 괜찮은 게임을 하게 되어서 정말 고맙게 생각한다. 지난달에 했던 랑그릿사 밀레니엄과 비교해봐도 더욱 더 랑그릿사의 냄새가 풍기는 게임이라 할 수 있겠다. 우루시하라의 매력적인 캐릭터와 독특하면서도 짜임새 있게 구성된 시나리오, 랑그릿사 풍의 사운드는 랑그릿사 맨이나 우루시하라의 맨이 아니라도 충분히 게임에 몰입할 수 있게 해줄 것이다.

공략 ··· 홍 아저씨

프롤로그

어떤 경우에는 '세계를 멸망시킬 원흉이 되고', 또 다른 경우에는 '세계를 구할 빛이 된다'는 극단적인 미래를 짊어진 주인공. 17년 전 버려진 주인공을 궁정마술사 산드라가 자신의 딸 루이세와 함께 길러왔다. '바른 길로 가도록', 그리고 '강한 마음을 가질 수 있도록' 외부에서의 영향을 받지 않게…. 하지만 주인공이 성장한 지금, 많은 사람들과의 만남과 여러 가지체험을 통해보다 많은 것을 배우고, 진정한 자신이 가야할 길을 직접 결정하게 하기위해, 산드라가 만들어낸 마도생명체 티피와 함께 여행을 떠나게 한 것이다. 가본 적도 없지만 꿈속에서 선명하게 보았던 고대의 유적을 향해… 이렇게 하여 주인공은 진정한 목적을 찾아 여행을 떠나게 되었다.

캐릭터 소개



주인공

세계를 구하는 빛, 또는 세계를 멸망시킬 암흑이 된다는 예언을 받은 청년. 주인공을 키운 산드라는 그의 몸을 숨기고 그를 외부의 세상과 떨어뜨려 길러 왔다. 하지만 주인공의 꿈에는 모르는 것이 당연한 바깥세상이나 보지 못한 일들만 일어나는데… 주인공은 이것 때문에 막연한 불안감과 함께 살아가고 있다. 올라운드 캐릭터로 캐릭터 메이킹에 따라 검, 활, 창을 사용할 수 있다. 마법전사로 키우는 것이 좋다.



티피(ティピ)

산드라가 주인공을 도와주기 위해 만들어낸 호문크루스(마도생명체). 요정형이기 때문에 약 15센티 정도의 크기이며 등뒤의 날개를 이용해 날아다니는 것도 가능. 몸은 작지만 먹을 것을 좋아한다. 활발하고 책임감이 있지만 참을성이 없는 것이 흠. 주인공이 이상한 행동을 하려하면 필살기 '티피짱킥'을 사용한다….



워레스(ウォレス)

고독한 여행을 계속하는 실력있는 용병. 어린시절부터 용병으로써 살아온 그는 18년 전 수정광산에서 어떤 사건을 맞이하게 되고, 그 이후 소식이 끊긴 대장을 찾아 여행하고 있다. 2년 전 어떤 남자의 습격으로 양쪽눈과 오른손을 잃었다. 산드라가 만든 의안을 주인공이 그에게 가져다주는 것을 계기로 다시 전쟁 속으로 돌아가게 된다. 투석검과 주먹을 사용한다. 마법을 사용할 수 없는 것이 흠.



루이세(ルイセ)

주인공을 길러준 산드라의 딸로 주인공을 오빠처럼 생각하는 소녀. 어머니처럼 강력한 마법을 사용할 수 있는 재능을 가져, 마법학원에 다니고 있다. 그로시안이기 때문에 박해를 받는 경우도 많으며, 모르는 사람들을 두려워한다. 항상 울먹거려 보호본능을 쥐어짜는 캐릭터. 지팡이와 카드를 사용한다. 모든 마법에 능통하지만 HP가 적은 것이 흠.



제노스(ゼノス)

로란디아 왕국 남쪽에 위치한 투기장의 마을, 그란실 출신의 용병전사. 제노스는 마을 최강전사로 평가될 정도의 실력자로 올해의 투기대회에서도 우승후보로 꼽히고 있다. 오랫동안 용병업을 해온 탓인지 왠지 품위가 없어 보이는 인상이 든다. 동생인 카렌을 너무나 사랑한 나머지, 동생을 상처입히는 자는 용서하지 않는다. 대검과 도끼를 사용한다. '훔치다' 등의 잡기에 능통하다.

카렌(カレン)



제노스의 여동생으로 약초의 지식이 풍부하다. 품위없는 오빠와는 대조적으로 청순가련하고 조용한 성격. 오빠가 자신을 기르기 위해 위험한 용병업을 계속하는 것에 대해 항상 가슴 아파하고 있다. 숲에서 도적들에게 습격당하고 있는 것을 주인공이 도와줌으로서 주인공과 알게 된다. 마법의 병과 주사기를 사용한다. 회복, 보조마법지향. HP, MP는 보통수준이다.

미샤(ミーシャ)



루이세와 함께 마법학원에 다니는 여자아이. 경박하고 망상증이 있지만 밝고 천진난만한 소녀. 그로시안인 루이세에게도 거리낌 없이 대하며 현재 루이세와 둘도 없는 친구이다. 꽤 열등생이지만 학원장이 신원보증인이 되어주었기 때문에 학원의 가신으로써 남아 있다. 지팡이와 망치를 사용한다. HP MP가 높지만 마법자체는 그리 뛰어나지 않다.

엘리엇(エリオット)



엄격한 양친으로부터 자라나, 예의바른 소년. 양친은 친부모가 아니지만 그것에 신경쓰지 않고 그를 길러 왔다. 도적에게 습격당하고 있는 것을 주인공이 도와주게 된다. 활과 펜싱검을 사용한다. 간접전투 지향으로 약간의 마법을 사용할 수 있다.

쥬리앙(ジュリアン)



반슈타인 왕국의 명문귀족 출신. 유명한 검술가로 임페리얼 나이트였던 아버지를 따라 어릴 적부터 검술을 배운 미소년(?). 어떤 사건을 계기로 하여 자신의 미래(기사를 목표로 하는 것)에 대해 의문을 가지고 방랑의 여행을 떠났다. 검에서 손을 놓게 되지만 주인공에 의해 다시 검을 잡게 되고, 함께 행동하는 가운데 자신이 싸워야 하는 의미를 찾아간다. 채찍과 대검을 사용한다. 약간의 마법을 사용할 수 있으며 공격력이 높다.

아리오스트(アリオスト)



마법학원 내에 최연소임에도 불구하고 자신의 연구실을 가진 청년. 여러 가지 분야의 연구가 이루어지는 마법학원 내에서도 마도장비의 지식은 톱을 달린다. 현재는 무언가를 손에 넣기위해 비행장치의 연구에 전력을 다하고 있다. 화공약품과 검을 사용한다. 공격마법의 최고수이지만 MP가 매우 적다.

어네스트 라이엘(アーネスト)



별로 감정을 표현하지 않기 때문에 차가운 사람으로 보이는 일이 많지만 그것은 자신에게 엄격함을 나타내는 것으로 주군에 대한 충성심은 누구보다도 높다. 사관학교 시절부터 동기인 오스카와는 둘도 없는 친구이다. 임페리얼 나이트의 일원으로 그 실력은 리샬에 버금간다.

오스카 리브스(オスカー)



라이엘과는 대조적으로 항상 미소를 지우지 않는 청년. 누구에게도 상냥하게 대하는 그 모습에 부하들의 깊은 신뢰를 받는다. 하지만 그가 휘두르는 검은 일순간 적을 산화시킨다고 한다.

리샬(リシャール)



어린 나이에도 불구하고 뛰어난 능력을 지녀 현재 임페리얼 나이트 마스터. 반슈타인 왕국의 왕자로써 곧 왕으로 즉위하게 되어 있다.

월드맵

로란디아 (ローランディア)

❶로자리아(ローザリア) ❷데리스 마을(デリス村) ❸브로뉴 마을(ブローニュ村) ❹마법학원(魔法學院) ❺메디스 마을(メディス村) ❻라셸(ラシェル) ❼그란실(グランシル) ❽올리비에 호수(オリビエ湖) ❾주인공의 마을 ❿라진 성곽(ラジーン砦)

반슈타인 (バーンシュタイン)

❶콤스프링스(コムスプリングス) ❷발미에(ヴァルミエ) ❸반슈타인(バーンシュタイン) ❹크레인 마을(クレイン村) ❺갈아오스 감옥(ガルアオス監獄) ❻슈츠베르그(シュツベルグ)

란작 (ランザック)

❶란작 (ランザック) ❷가라실즈(ガラシールズ)



시스템



조작방법

방향키	캐릭터의 이동, 커맨드의 이동
스타트	게임 스타트
셀렉트	메뉴 부르기, 취소
□버튼	설명보기
×, R2, L2버튼	취소, 방향키와 함께 대시, 마법효과 안보기
△버튼	메뉴 부르기, 완전취소, 전투 중 명령
○, R1버튼	대화, 조사, 결정, 마법 빨리 진행시키기

조작방법

주문(SPELL)	필드 내에서 사용할 수 있는 주문(오렌지색으로 표시됨)을 사용할 수 있다.
도구(ITEM)	도구 사용, □버튼으로 효과를 볼 수 있으며 ○버튼으로 세부메뉴를 부른다.
	* 사용(USE) : 도구를 사용한다. 사용가능일 경우 오렌지색으로 표시된다
	* 장비(EQUIP) : 장비한다. 장비품에 한한다.
	* 이동(MOVE) : 위치를 바꾼다
	* 보내다(SEND TO) : 소지품 ↔ 보관품
장비(EQUIP)	장비품을 장비한다. 오른쪽에 능력치의 변화가 표시된다
능력화면(STATUS)	각 캐릭터의 능력치를 볼 수 있다.
전술(TACTICS)	동료들의 자동전투 작전을 결정할 수 있다.
	* 전투방침(FIGHT PLAN) : 캐릭터마다 전투방침을 결정한다
	* 대열변경(MOVE) : 이동시 파티의 대열을 변경한다. 전투에도 영향을 준다
시스템(SYSTEM)	저장, 불러오기, 설정, 아이템 소트를 할 수 있다.



스테이터스 화면



1	이름 / 레벨	캐릭터의 이름과 현재 레벨
2	EXP / NEXT	현재 경험치(레벨업시 0이 됨)와 레벨업까지 필요한 경험치
3	HP	현재 HP / 최대 HP
4	MP	현재 MP / 최대 MP
5	AT	물리공격력 힘+무기공격력
6	DF	물리방어력, 방어력+장비방어력
7	STR	체력, 최대HP, 독 등의 내성에 관련
8	INT	지력, 최대MP, 마법공격, 마법방어에 영향
9	MV	이동력
10	AT, SPEED	공격속도, 낮을수록 빠르다
11	방어속성	화염, 냉기, 땅, 바람, 번개, 물리, 신성, 암흑, 정신의 9개 마법에 관한 캐릭터의 속성, 흡수(吸収) : 데미지 흡수, 무효(無効) : 데미지 0, 반멸(半減) : 데미지 1/2, 보통(普通) : 데미지 수정 없음, 약점(弱点) : 데미지 1.5배, 급소(急所) : 데미지 2배
12	장비품	현재 장비하고 있는 무기, 방어구, 액세서리 목록



전투

이 게임의 전투는 일반 엔카운터 전투와 이벤트 전투(RMC전투)로 나뉜다. 전투는 반자동으로 진행되며, 캐릭터에게 명령하면 그 명령이 끝날 때까지 계속 수행한다. 명령수행 중 △를 누르면 명령화면이 나타나 명령을 바꿀 수도 있다. 마법이나 아이템 사용 시에는 사용 후 다시 명령해주어야 한다.

■ 엔카운터 전투

필드나 던전을 돌아다니고 있는 몬스터 등과의 전투. 적과 일정거리가 되면 화면이 정지되며 별다른 화면전환 없이 전투로 들어간다. 현재화면 내에 있는 적 모두와 싸워야 하며, 적을 전멸시키거나, 도망치는 것으로 종료 된다. 한번 없앤 적은 일정시간 동안 등장하지 않지만 마을들을 돌아다니다 보면 다시 생긴다. 작은 캐릭터로 싸우게 된다.

■ RMC전투

여러 가지 상황에서 일어나는 전투로, 전투마다 승리조건 내지 패배조건이 정해져 있어 패배조건이 성립되면 게임오버. 아군, 적군뿐만 아니라 마을사람 등의 민간인도 적에게 데미지를 받으므로 주의해야 한다. 단순히 적을 없앤다는 생각으로 싸우다보면 금방 게임오버가 되어 버린다. 클로즈업된 캐릭터로 싸우는 경우가 많다.

전투 커맨드

공격(ATTACK)	일반 물리공격, 선택된 적까지 이동 후 공격하게 된다
호위(GUARD To~)	아군, NPC, 민간인 등을 보호한다
마법(SPELL)	마법을 사용한다
도구(ITEM)	도구를 사용한다
전투방침(FIGHT PLAN)	캐릭터마다 전투방침을 결정한다
이동(MOVE)	지정된 장소로 이동한다. 적에 접근하면 공격한다
방어(DEFENSE)	방어하여 데미지를 줄인다
능력(STATUS)	능력화면을 본다
자동(AUTO)	동료들만 사용할 수 있으며 작전대로 자동전투한다

작전

동료캐릭터의 경우 전투 중 자동전투를 선택하면 작전대로 행동하므로 전투를 빠르게 진행할 수 있다. 선택사항은 다음과 같다.

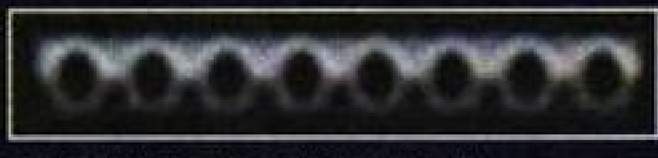
공격방법(攻撃方法)	공격방식에 대해 결정한다
	* 확실하게(確實に) : 근처에 있는 약한 적부터 공격한다
	* 기사도정신(騎士道精神) : 근처에 있는 강한 적부터 공격한다
	* 회피중시(回避重視) : 적으로부터 일정거리 떨어진 곳으로 이동하여 직접공격을 피한다
마법제한(魔法制限)	마법 사용여부를 결정한다
	* 전력(全力) : 마법주체로 행동한다. 사용하는 마법은 MP소모가 많은 것을 우선한다
	* 보통(普通) : 마법을 적당히 사용, MP소모가 많은 마법은 피한다
	* 억제한다(控えめ) : 거의 마법을 사용하지 않는다. MP소비가 적은 마법이 중심
	* 사용금지(使用禁止) : 마법사용을 금한다
우선마법(優先魔法)	마법사용 시 우선순위를 정한다
	* 공격우선(攻撃優先) : 공격마법을 우선, 스테이터스 이상 마법을 차선으로 사용
	* 원호우선(援護優先) : 능력상승마법을 우선, 회복마법을 차선으로 사용
	* 회복우선(回復優先) : 회복마법을 우선, 능력상승마법을 차선으로 사용
도구(アイテム)	아이템 사용에 관해 결정한다
	* 제한없음(制限無し) : 적극적으로 사용, 동일효과의 마법이 있는 경우 마법을 사용
	* 회복의 경우만(回復のみ) : 회복아이템만 사용한다. 마법을 우선으로 한다
	* 사용금지(使用禁止) : 아이템 사용을 금지한다

무기의 특성

검	단거리이지만 사용하는데 적은 시간이 걸린다
대검	검보다 강력하고 범위가 넓지만, 사용시간이 조금 길다
활	사용시간은 매우 길지만 아주 먼 거리에서 공격이 가능하다
채찍	공격거리가 길고 필살확률이 높다. 부과효과를 가진 것도 있다
도끼	단거리이지만 매우 위력있다. 사용시간도 길다
창	공격거리가 길고 필살확률이 높지만 사용시간이 좀 걸린다
장갑	사용시간이 아주 적지만 공격거리가 매우 짧다
지팡이	공격마법범위나 거리에 영향을 준다. 무기로서의 능력은 떨어진다
카드	장거리 공격이 가능하지만, 마력에 도움이 되지 못한다
망치	공격력이 높고 필살확률도 높지만 명중률이 떨어진다
펜싱검	검과 비슷하지만 공격범위가 매우 좁다
화공약품	장거리 공격이 가능하다. 부과효과를 주는 경우도 있다
투식검	장거리 공격이 가능하지만 사용시간이 매우 길다
마법의병	술자의 능력에 따라 위력이 변한다. 장거리 공격 가능

마법, 기술습득

이 게임의 마법, 기술습득은 보통 롤플레잉 게임에서처럼 레벨이 오를 때 무조건적으로 얻어지지 않고 레벨업시 주어지는 보너스 포인트를 모아야 사용할 수 있다. 다시 말해 플레이어의 의도대로 마법이나 기술을 습득하고, 캐릭터가 만들어진다는 것이다. 단, 습득하는 보너스 포인트는 많지 않으므로 잘 생각해서 능력을 키우는 것이 좋다. 또한 캐릭터마다 같은 마법이나 기술을 습득하는데 필요한 보너스 포인트가 다르므로, 상대적으로 필요한 보너스 포인트가 많은 기술을 무리하게 습득하는 것보다는 같은 양으로 여러 개의 기술을 습득하는 것이 효과적일 것이다.



이 구멍에 포인트를 채우면 사용 가능

동료 만들기

게임에 등장하는 캐릭터 중 동료가 되는 것은 모두 7명. 그중 루이세와 워레스는 처음부터 끝까지 무조건적으로 동료가 된다. 나머지 캐릭터의 경우 기본적으로 호감도가 높다면 동료가 되어주지만, 캐릭터에 따라서 특별한 이벤트를 보지 않으면 안 되는 경우가 있다.

●●● 아리오스트

1. 산드라의 해독약 이벤트에서 자동적으로 동료가 된다.
2. 그가 떠난 후 휴가 이벤트를 통해 호감도가 높아지면 마법학원에 있는 연구실에서 동료가 된다.
3. 아이린을 마법학원으로 데려오는 이벤트까지 동료로 만들지 못했다면 이벤트 도중 동료로 해달라고 찾아온다.
4. 이후 마법학원에서 언제라도 동료로 만들 수 있다.

●●● 미샤

1. 콤스프링스 온천여행 시 자동으로 동료가 된다.
2. 그녀를 떠나보낸 후라도 호감도가 높다면 마법학원 입구에서 동료로 만들 수 있다.
3. 그로시안 실종사건 탐사 중 동료가 아니라면 무조건적으로 동료가 된다.
4. 학원장이 죽고 그녀의 비밀이 밝혀진 후 휴가 때 마법학원으로 오면 사라진 그녀를 찾게 되는데, 주인공이 직접 찾거나 그녀를 좋아하는 아리오스트에게 부탁하면 옥상에서 찾을 수 있다.
5. 위의 이벤트를 본 후 마법학원 건물입구에서 동료로 만들 수 있다.

●●● 카렌

1. 첫 번째 휴가 때 라셀의 보양원으로 가면 카렌과 아이린을 만날 수 있다. 아이린은 주인공이 카렌의 연인이냐고 물어보는데 이때는 부정하자(2번).
2. 세 번째 휴가 때 라셀의 보양원으로 가면 제노스와 카렌을 만나게 된다. 제노스의 물음에 카렌을 보러 왔다는(1번) 대답을 선택하면 카렌은 화가 나서 사라져 버린다. 그후 제노스에게 카렌을 따라가 보라고 말해 주자(1번).
3. 그후 라셀로 가서 그녀와 대화하면 쉽게 동료가 된다. (위의 이벤트를 보았다면 충분히 호감도가 높아져 있다).
4. 게임 후반에 가면 그녀가 갑자기 일행에서 빠져나가는데, 이것은 감람에게 잡혀간 것이다. 이것을 무시하고 진행한다면 결국 카렌은 죽고 만다. 그녀를 구하기 위해서는 동굴의 몬스터사를 없앤 뒤 오스카에게서 감람에 대한 이야기를 듣고 콤스프링스로 가보자. 마을의 가장 오른쪽에 있는 집 근처까지 가면 수상한 사람이 나오는데 나무 뒤로 숨으면 집안에서 복면의 남자가 나오는 것을 알 수 있다. 이제 안으로 들어가면 수정 4개가 있는 방이 나오는데 이곳의 수정을 오른쪽 위, 오른쪽 아래, 왼쪽 위, 왼쪽 아래 순으로 조사하면 비밀통로를 찾을 수 있고, 안으로 들어가면 카렌이 갇혀 있지만 감람의 저주에 걸려 도망가도 소용없는 상태. 그녀는 오빠를 위해 죽을 생각까지 한다. 이제 마법학원의 부학원장에게 가보면 저주를 풀기 위해선 도구가 필요하다며 대상자의 손톱이나, 머리털 등의 신체의 일부분과 성스러운 흙을 가져오라고 한다. 성스러운 흙은 올리비에 호수에서, 카렌의 신체의 일부인 머리카락은 그란실에 있는 제노스의 집에 가서 화장대를 조사하면 얻을 수 있다. 이 두 가지를 가지고 다시 부학원장에게 가서 건네주면 하루가 지난 후 오라고 한다.
5. 다시 스토리로 돌아가 갈아오스 감옥동쪽 다리에서 그렌갈을 없애고 쥬리앙의 본대에서의 RMC전투를 끝낸 뒤, 마법학원의 부학원장과 콤스프링스로 가면 감람과 싸울 수 있고, 그곳에서 카렌을 구출해 낼 수 있다.
6. 10번째 휴가 때 라셀로 가서





카렌과의 이벤트를 본 후, 보통 때 라셀로 가면 다시 동료가 된다.

7. 루이세가 바보가 되어버린 후 게벨과의 첫전투를 할 때 주인공의 진실을 알고 난 뒤 동료에서 빠져나간다.
8. 12번째 휴가에서 라셀로 가면 만날 수 있다. 여기서 그녀와 두 번 대화하면 생각이 정리되었다고 한다.
9. 이제 다시 라셀에서 카렌을 동료로 할 수 있을 것이다.

●●● 제노스

후반부 카렌구출 이벤트를 무사히 클리어 하면 그란실에서 동료로 만들 수 있다.

●●● 쥬리앙

1. 쥬리앙과의 대화중 모든 선택은 그에게 자신을 줄 수 있다고 생각되는 것을 선택해 간다.
2. 3번째의 휴가 때 콤스프링스로 가면 그를 만날 수 있다. 우선 첫 번째 말을 선택한 후 그가 사라지면 그를 따라 오른쪽으로 가보자. 그러면 쥬리앙이 쓰러지게 되고 여관에서 그녀가 여자인 것을 알게 된다. 여기서의 선택은 1. 다른 동료와는 절대 대화하면 안 된다.
3. 4번째의 휴가 때 콤스프링스로 가면 그녀를 만날 수 있다. 그녀는 주인공에게 자신의 실체를 알았냐고 물어보는데 그렇다고(2번)답하자. 그러면 왜 그 사실을 밝히지 않았냐고 물어보는데, 여기서는 쥬리앙이기 때문에 그랬다고 말한다(2번). 그러면 쥬리앙이 남자로써 자라나게 된 이유를 듣게 된다. 그후 질문에도 2번을 택해 주자. 그러면 집안 이야기를 더 듣게 된다. 마지막으로는 1번. 그러면 그녀는 주인공에게의 인식을 조금 바꾸게 되었다고 하며 자신의 진짜 이름은 쥬리아라고 말하며 사라진다.
3. 쥬리앙과 싸울 수 있는 곳에서는 절대 싸우지 않는다(공주구출, 반슈타인과 란작을 싸우게 할 때의 RMC 전투).
4. 반슈타인이 란작을 공격할 때 란작을 도와주러 간다. 쥬리앙이 도망갈 때 주인공으로 그녀를 따라가면 이벤트가 발생한다.
5. 더글라스경에게서 쥬리앙에게 보내는 편지를 받을 때 2통을 받을 필요가 있다. 쥬리앙의 비밀을 알고 있어야 가능하다.
6. 쥬리앙에게 편지를 넘겨줄 때(란작 남쪽 동굴)에 2번째의 편지도 넘겨준다.
7. 9번째의 휴가에서 쥬리앙의 야영지로 가면 만날 수 있다. 그와 이야기하면 병사들의 사기가 높다고 하는데 쥬리앙의 인품 때문이라고(2번) 대답해 주자. 대화가 끝나면 작전회의로 들어간다. 이제 다른 캐릭터와 2회 이야기하면 작전회의가 끝난다. 다시 그녀와 이야기하면 선택이 나오는데, 3을 선택하자. 그러면 같이 밖으로 나가자고 한다. 여기서 1을 선택 후 따라 나가면 자신뿐만 아니라 모든 반슈타인군이 동료들과 싸워야 한다고 한다. 여기서도 1을 선택.
8. 11번째 휴가의 파티 전까지 투기장의 클래스를 올린다. 마스터A 이상이면 충분하다.
9. 11번째의 휴가 첫날은 엘리엇의 기념파티에 간다. 마을에 도착하면 쥬리앙이 와서 파티 때 입을 옷을 같이 봐달라고 한다. 좋다고(1번) 하자. 그후 실력있는 재봉사를 알고 있냐고 물어보는데 여기서도 알고 있다(1번)고 하자. 이제 여관으로 가면 재봉사를 만날 수 있다. 어떤 식으로 만드냐고 물어보는데 여기서는 온순해 보이는 옷(1번)이라고 대답하자. 옷을 갈아입은 뒤 밖으로 나가면 어울리냐고 물어보는데 여기서도 그렇다고(1번) 대답하자. 이제 왕성으로 가서 파티에 참석하자. 엘리엇의 연설이 끝나면 바로 쥬리앙과 대화하라. 이야기를 하다보면 내일 챔피언이 투기장에 온다는 이야기를 하며 도전해 보라고 한다. 여기서도 1번을 선택하자. 그녀와 계속 이야기하다 보면 가면기사가 나타난다. 여기서는 그녀를 보호하며 싸우자. 싸우다보면 루이세가 나타나는데 나서지 말라고(2번)하자. 전투가 끝난 후에는 다친 데는 없냐고 물어보자(1번). 이제 자동으로 다음날이 되어 투기장에서 챔피언인 쥬리앙과 싸우게 된다. 이제 그녀를 이긴 후 그녀를 따라가면 복잡한 말들을 하고 앞으로는 주인공을 섬기겠다며 마이 로드라고 부르게 해달라고 한다. 여기서 그렇다고(1번)하면 반슈타인에서 동료로 할 수 있게 된다.

●●● 엘리엇

1. 성안에 보호된 후에 성에 들어갈 때마다 말을 걸어보자. 엘리엇은 좌측의 통로복도에 있다. 시간이 지나면 '동생이나 형이 필요하다고 생각하십니까?' 라고 물어보는 경우가 있는데 2번을 택하자.
2. 위의 대화가 나온 후 휴가 때 로자리아 마을의 동쪽 출구에서 만날 수 있다. 그는 성안에서의 생활이 재미없어 빠져나왔다고 하는데 이때는 3을 선택하자.
3. 성안에서 그를 만나 이야기 하다보면 게벨이 나타났을 때 자신을 도와달라고 한다. 그래주겠다고 이야기 해주자(1번).
3. 그후 휴가중 개에게 쫓기어 도망치고 있는 엘리엇을 도와준다.
4. 이후 엘리엇 출생의 비밀에 관한 이벤트에서 NPC로 가세한다.
5. 왕위탈환 중 휴가에서 엘리엇 본진이 있는 마을로 갈 수 있으므로 가보자. 2회 이야기 할 수 있으며 밖으로 나가 둘이서 이야기하자.
6. 왕위탈환 후 반슈타인에서 동료가 되어준다.



♥♥ 주인공 만들기 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥

게임시작 후, 산드라가 물건을 사오라 하여 주인공은 티피와 함께 로자리아 마을에 장비구를 사러 가게된다. 하지만 이때 마을에서의 행동에 따라 주인공 캐릭터의 성장도, 개성이 결정된다. 앞으로의 주인공 성장에 지대한 영향을 끼치게 되므로 잘 행동하자. 물건을 사온 후 산드라와 이야기하면 티피가 관찰결과를 자세히 설명해 준다. 마음에 안들경우 다시 할 수도 있으니 평균이상의 캐릭터를 만들도록 노력하자. 마을에서 일어나는 이벤트는 대충 다음과 같다. 이벤트를 모두 끝낸 후 산드라에게 가서 모든 것이 끝났다고 이야기하면(2번 선택) 티피가 주인공을 판단력, 통찰력, 주의력, 지식, 솔직함, 인정에 대해 자세히 평가해 준다.



▲ 이 정도 능력은 나와야 게임이 수월하다

[숨겨진 틈새상점을 찾아주자]

마을 북서쪽의 주인없는 상점 왼쪽의 틈새로 가면 틈새상점(スキマ屋) 아저씨를 만날 수 있다. 이곳을 찾아본 후, 상점 오른쪽에서 돌아다니는 남자와 이야기하면 그 남자는 이 근처에 특별한 상점을 알고 있냐고 물어보는데, 두 번다 "예(はい)"를 선택한 후 틈새 상점에 데려다 주자. 이때 뛰어가면 안된다.



▲ 이 사람을 데려다 주면 된다

[남의 물건을 손대지 말자]

산드라의 집, 왼쪽 아래 부분에 주인없는 상점이 있다. 이곳을 조사하면 진열대 위에 올려져 있는 회복약을 볼 수 있는데, 절대 가져가지 말자.

[싸우는 친구를 말려라]

산드라의 집에서 오른쪽으로 간 뒤 중간에 있는 아이템 상점 아래에 싸우고 있는 두 명이 있다. 이들의 싸움에 끼어들어 화해시켜주는 것이 목적. 우선 예(はい)를 선택하여 싸움에 끼어들자.



▲ 이 친구들이 싸우고 있다

▶어떻게 해서 화해시킬 것인가?
1. 처음으로 그녀를 발견한 쪽이 올바르다
2. 양쪽 모두 그녀에게 이야기 해봐야 한다 ▼
3. 제비뽑기에 운명을 맡긴다
4. 왼쪽의 남자가 올바르다
5. 오른쪽의 남자가 올바르다

▶결론을 내놓은 이유는 무엇입니까?
1. 깊은 뜻은 없다
2. 싸우는 것보다는 낫으니까
3. 그쪽이 공평하다고 판단하기 때문에 ▼
4. 나의 판단은 절대적이므로

하지만 둘은 모두 차이고 만다. 이제 그들을 따라 오른쪽 거리로 가서 말을 걸어보자

▶뭐라고 이야기 해줄 것인가?
1. 새로운 만남을 찾아라 ▼
2. 1번 차인 것 가지고 포기하지 마라

하지만 그들은 주인공 때문이라며 마구 화를 낸다.

▶연애해 본적이 있습니까?
1. 예 ▼
2. 아니오

이제 다시 말을 걸어보면 다시 선택이 나온다

▶어떻게 대응하겠습니까?
1. 그렇게 아니까 차인 거라고 이야기한다
2. 한 대 때리고 정신차리게 한다
3. 잠시 상태를 본다 ▼

그후 둘은 여자 병사를 보고 새로운 결심을 하게 된다. 이것으로 이벤트 끝.

[어린아이들과 함께 놀아주자]

산드라의 집에서 오른쪽 골목으로 가면 어린아이 4명이 놀고 있다. 이 아이들과 이야기하다 보면 심심하다고 놀자고 한다. 놀아주기로 하면 우선 세쌍둥이 맞추기를 하는데, 랜덤이므로 잘 관찰하자. 이 놀이가 끝난 후 다시 아이들과 이야기하면 술래잡기를 하는데, 첫 번째 아이는 주인없는 상점 오른쪽의 지붕으로 가려진 곳에 있고, 두 번째 아이는 성 앞의 문지기 뒤에 숨겨져 있으며, 세 번째 아이는 왼쪽 마을 입구 근처에 있는 하얀집의 정원 나무사이에 있다. 3명의 아이를 찾은 후 마을 남쪽 길을 지나다 보면 4번째 아이가 나타나지만 발이 빨라서 잡을 수가 없다. 하지만 길 오른쪽에서 왼쪽으로 걸어가는 러브러브 커플의 뒤에 숨어서 따라가면 아이를 잡을 수 있을 것이다.



▲ 지붕으로 가려져 있어 보이지 않는다



▲ 이 나무사이에 또 한 명이 있다

[여관을 봐줄 때는 확실하게]

마을 남쪽 여관 아줌마와 이야기하면 산드라의 자식이냐고 물어보는데 예(はい)라고 대답한 뒤 옆으로 가면 여관을 봐줄 사람이 없어 한숨을 쉰다. 다시 아줌마에게 가서 여관을 봐준다고 하자(引き受ける). 이젠 절대 움직이면 안 된다. 시간이 조금 지나면 티피가 매우 심심해하며 주인공에게 말을 걸어오므로 이야기를 시작하자(はい).

▶ 그럼 말야. 앞으로의 모험에서 어떤 게 기다려져?

1. 사람들과의 만남
2. 강적과의 싸움
3. 미지의 땅을 여행하는 것
4. 자신의 성장
5. 세계의 움직임

▶ 그럼… 모험에 나서기 위해 특훈 같은걸 했어?

1. 마법연구
2. 사람들과 친해지는 법
3. 격투훈련
4. 근력트레이닝
5. 특별히 없다

▶ 좋아하는 전술은?

1. 정정당당히 정면에서
2. 몰래 공격
3. 마법으로 화려하게
4. 가리지 않는다

▶ 마지막으로 좋아하는 여성 타입!

1. 활발하고 남자 같은 아이
2. 응석쟁이 울보아가씨
3. 조금 덜렁대는 어지아이
4. 어른스러운 연상의 여성
5. 느긋한 느낌의 여인

이야기를 끝낸 후 조금 더 기다리면 수상한 남자 둘이 나타나 이것저것 요구한다.

▶ 물어보고 싶은 게 있는데 괜찮은가?

1. 예 ▼
2. 아니오

▶ 여기 카렌이란 여자아이가 묵고 있는지 알고 싶은데 숙박명부를 볼 수 없을까?

1. 예
2. 아니오 ▼

▶ 에이… 그러지 말고… 그래 얼마면 되지?

1. 깨끗이 거절한다 ▼
2. 100 에룸
2. 1000 에룸

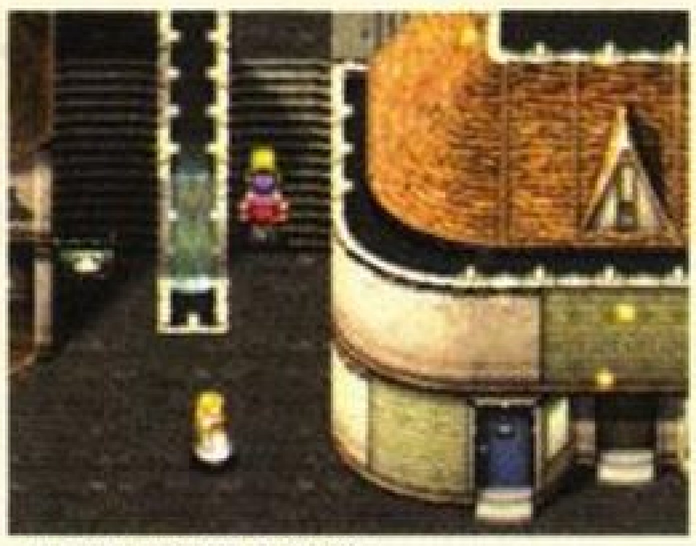
녀석들을 쫓아내고 시간이 지나면 아줌마가 돌아와 모든 이벤트가 끝난다.



▲ 티피의 귀여운 티피짱킥~

[다리다친 누나를 도와주자]

싸우고 있는 두 사람의 오른쪽 위의 계단에 다리를 다쳐 올라가지 못하는 누나가 있다. 누나와의 대화에서 그녀를 도와준다고 한 뒤(두 번 はい를 선택한다), 올라갈 수 있도록 뒤를 따라가면 무사히 계단을 올라 무기를 사게 된다. 시간을 조금 보낸 후 무기상점의 오른쪽으로 가려하면 누나가 구매를 끝내고 돌아가려 하는데, 이때 다시 말을 걸면 구입한 무기를 집 앞까지 가져다 달라고 한다. 이제 중앙의 아이템점 오른쪽의 문이 두 개 있는 집으로 가서 파란 문 앞에 기다리고 있으면 누나가 도착한다. 무사히 무기를 돌려주면 이벤트 끝.


▲ 뒤에서 이렇게 밀어주자

[기본 지식을 확실히 하자]

산드라의 집에서 아래로 계속 내려가면 마법학원 입학하는 입시학원이 있고, 입시학원의 앞에는 학원강사와 할아버지가 대화를 하고 있다. 학원강사와 이야기한 후 예(はい)를 선택하면 문제를 풀 수 있다. 문제와 해답은 다음과 같다.

문제 1. 우선 간단한 질문부터 가죠. 우리들이 있는 수도의 이름을 알고있나요?
▶ 답 : 3번 로자리아

문제 2. 당신의 어머니인 산드라님의 직업은 무엇이죠?
▶ 답 : 3번 궁정마술사

문제 3. 그렇다면 사람과 이야기하거나 발 밑을 조사하는 방법은?
▶ 답 : 1번 O버튼을 누른다

문제 4. 커맨드헬프 기능은 어떻게 하면 표시되죠?
▶ 답 : 3번 □버튼을 누른다

문제 5. 빠르게 이동하는 방법은 어떻게 하죠?
▶ 답 : 4번 방향키를 누르면서 X버튼

문제 6. 그러면 조금 어려운 문제로 바꾸죠? 둥실둥실 대기 중을 떠다니는 빛의 구슬은 뭐죠?
▶ 답 : 3번 그로슈

문제 7. 그로슈란 어떤 것인지 알고 있나요?
▶ 답 : 1번 마력에너지

문제 8. 송마선이라 불리는 것이 있는데, 그것은 무엇을 위한 장비인지 알고 있나요?
▶ 답 : 2. 그로슈를 모으는 장치

[가난한 사람을 돕자]

마을의 왼쪽 출구에 가보면 한 할아버지가 돈을 조금 달라고 하므로 친절하게 주자. 방어구나 무기를 전혀 사지 않고 돈을 모두 주면 청동의 검을 받을 수 있지만, 평가가 낮아진다.

[숨겨진 보물을 찾아라]

마을에 있는 맨홀을 조사하면 마을 어딘가에 묻혀 있는 보물에 대한 힌트를 들을 수 있다. 하지만 힌트를 보면서 보물을 발견하면 효과가 없다.

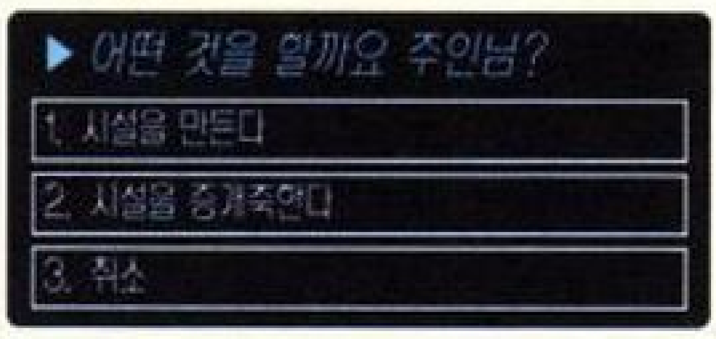
보물을 찾는 법은 간단하다. 마을 남쪽의 강가에 있는 철망으로 막혀진 하수구를 조사하면 그 안으로 들어갈 수 있다. 이곳을 계속 가다 보면 나무숲으로 나오는데, 제일 아래쪽을 조사하면 상자가 나오고 숫자를 입력하게 된다. 이 숫자는 입시학원의 2층을 조사하면 나오는 메모에 힌트가 있다. 쌍둥이의 숫자일 경우 3, 맨홀의 숫자일 경우 9이다.

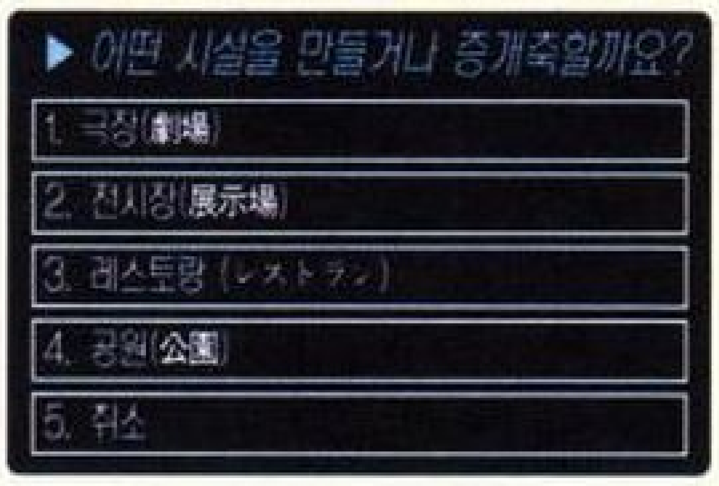

▲ 이 안으로 들어가면 된다

마을을 만들자

레티시아 공주를 구출한 뒤 3번째 휴가가 끝나면 주인공에게 기사로써의 영토가 주어진다. 이곳은 로자리아 마을 서쪽에 있다. 그곳의 관리인과 이야기하면 다음과 같은 설명을 들을 수 있다. 우선 주인공이 만들고 싶은 시설을 고른 후 그에 필요한 자금을 내는 것이다. 그러면 관리인이 업자들을 선정해 시설을 만들어 내며, 운영 등에 드는 인건비는 운영에서 얻은 수입에서 나가게 된다. 또한 증개축으로 개량하여 더 좋은 시설을 만들 수도 있다. 그후 이름을 짓게 되는데 직접 지어도 되고, 동료들에게 맡겨도 된다. 참고로 미샤의 경우 카람쥼이나 무스카리, 카렌은 그로우 랜드, 루이세는 와이와이 랜드나 와꾸와꾸 랜드, 워레스는 주인공의 이름을, 티피는 티피짱 천국을 내 놓는다. 이름을 정한 후 관리인과 이야기하면 어떤 시설을 만들겠냐고 물어 본다

시설을 고르면 필요한 돈을 지불하고 건물을 만들 수 있다. 이제 밖으로 나갔다 다시 들어오면 마을이 되어있을 것이다. 하지만 중요한 것은 시설에서 일할 사람을 고용해야 한다는 것. 일꾼이 늘어야 시설의 증개축도 가능하다. 전세계에서 모을 수 있는 사람들은 대충 다음과 같으며 휴가 때 이곳에서 여러 가지 이벤트를 구경할 수 있다.





레스토랑의 요리사

1. 로자리아 숙소에 있는 아저씨는 원래 고급요리사. 그와 이야기하면 요리를 이해하지 못하는 사람하고는 일하고 싶지 않다며 문제를 낸다. 2, 1, 2, 2, 2순으로 대답하면 고용할 수 있다
2. 가라실즈의 망토를 입은 남자. 하지만 주인공의 명성이 널리 퍼져야 고용할 수 있다

전시장의 예술가

1. 브로뉴 묘지 근처의 여성과 이야기하면 그녀의 그림을 살 거냐고 물어본다. 이 그림을 사면 고용할 수 있다
2. 벨미아의 여관에 가면 조각가 아달이 있다. 그와 이야기하면 고용가능

극장의 연예인

1. 라셀의 여관에 가면 연극단장이 있다. 그에게 공연료 800을 주면 고용 가능
2. 그란실 여관에 있는 바바라에게 1200을 주면 고용 가능
3. 반슈타인의 민가에 있는 연예인에게 1300을 주면 고용 가능하다. 그에게선 사운드테스트도 받을 수 있다

휴가

주인공이 로란디아국왕을 섬기게 된 이후부터, 이벤트를 해결할 때마다 휴가가 주어진다. 휴가일수는 이벤트를 어떻게 해결했느냐에 따라 달라지며 2, 3일이 주어진다. 휴가 중에는 기본적으로 로자리아, 라셀, 마법학원, 콤스프링스, 주인공의 마을에 갈 수 있으며 하루에 한곳에 갈 수 있고 같은 휴가 내에선 같은 장소에 두 번 이상 갈 수 없다. 주인공의 동료 외에도 동료가 되는 캐릭터들과 3번 이야기하면 하루가 지나가 휴가가 끝나게 되며, 이벤트에 따라서는 2번 이하일 경우도 있다. 휴가의 시기, 캐릭터와 장소에 따라 여러 가지 이벤트가 준비되어 있고 이벤트에 따라 호감도가 변화하게 된다. 주인공의 마을에서는 동료 캐릭터와 함께 데이트도 즐길 수 있다. 장소별로 다음 캐릭터들이 나타날 확률이 있으며, 동료일 경우 해당 장소에서 이벤트가 일어난다. 어떤 이벤트가 기다리고 있는지는 독자들이 직접 찾아보기 바란다

장소	이벤트가 일어나는 캐릭터
로자리아	루이세, 엘리엇
라셀	카렌, 제노스
마법학원	미샤, 아리오스트
콤스프링스	쥬리앙, 워레스

휴가시 전 이벤트 공략

휴가 중 볼 수 있는 거의 모든 이벤트를 소개해 보겠다. 자세한 내용은 직접 해보기 바란다.

[휴가 1 : '공주 호위' 후]

로자리아

루이세의 쿠키

저녁이 되기 전에 북동쪽에 있는 루이세와 이야기하면 발생.

라셀

카렌의 연인?

라셀의 휴양원에 가면 아이린에게서 카렌의 연인이라는 질문을 받는 이벤트.

마법학원

미샤에게 힘을

저녁 전에 도서관에 있는 미샤와 이야기하면 발생.

호감도가 마구 올라간다.

아리오스트의 연구가 이벤트

아리오스트의 연구실 왼쪽에 있는 책을 조사하면 이벤트 발생.

콤스프링스

워레스의 근육

워레스가 목욕탕에 들어가는 것을 본 후 따라가서 같이 목욕하면 되는 간단한 이벤트. 어느 휴가라도 가능하다.

[휴가 2 : '수정광산 수사' 후]

로자리아

1에서 루이세의 쿠키 이벤트를 보지 않았다면 여기서 발생.

라셀

1에서 카렌의 이벤트를 보지 않았다면 여기서 발생.

마법학원

아리오스트의 비행기구

연구실에서 중앙의 책상에 있는 고철덩이를 조사하면 발생.

아리오스트의 모험

위의 이벤트를 보았다면 자동적으로 발생.

아리오스트의 연구실을 뒤져라

방안의 왼쪽 위에 있는 사각의 물체, 오른쪽 아래에 있는 탐지기, 왼쪽 위에 있는 책 등을 조사하면 각각 아리오스트의 호감도가 올라간다.

[휴가 3 : '공주 구출' 후]

로자리아

루이세의 악몽

쿠키이벤트를 보았다면 저녁 전에 집에 들어가면 발생한다. 여기서 티피짱킥을 맞을 수도 있다.

라셀

오누이의 싸움

휴양원 앞으로 가면 제노스와 카렌이 싸우고 있는 것을 발견할 수 있다. 선택에 따라 두 캐릭터의 호감도가 오르락내리락 한다.

마법학원

미사의 애정의 케이크

마법학원 학생식당으로 들어서면 발생. 선택문이 많이 준비되어 있다.

콤스프링스

쥬리앙의 비밀

마을 서쪽에서 쥬리앙을 만나게 되는 이벤트. 자세한 것은 '쥬리앙을 동료로'를 참조

[휴가 4 : '동맹의 파기' 후]

로자리아

도망쳐 나온 엘리엇

저녁 전까지 동쪽의 마을출구에서 엘리엇을 만나게 되는 이벤트.

라셀

3에서 오누이의 싸움 이벤트를 보지 않았다면 여기서 발생.

마법학원

3에서 애정의 케이크 이벤트를 보지 않았다면 여기서 발생

콤스프링스

쥬리앙을 보았느냐?

휴가 3의 이벤트를 보았다면 발생. 역시 쥬리앙을 동료로 참고

[휴가 5 : '게벨의 수사' 후]

로자리아

루이세와의 캐치볼

저녁 전까지 여관 앞의 길을 지나다 떨어진 공을 주우면 발생. 선택을 잘하면 루이세와 캐치볼을 할 수 있다.

라셀

오빠의 사진

라셀의 휴양원으로 가면 카렌이 사진을 떨어트리는 것을 목격. 이벤트 발생.

마법학원

4에서도 애정의 케이크 이벤트를 보지 않았다면 여기서 발생.

콤스프링스

워레스 이외에는 특별히 없다.

[휴가 6 : '아이린의 보호' 후]

로자리아

5에서 루이세와의 캐치볼 이벤트를 보지 않았다면 여기서 발생.

라셀

5에서 오빠의 사진 이벤트를 보지 않았다면 여기서 발생.

마법학원

아직도 애정의 케이크 이벤트를 보지 않았다면 여기서 발생.

콤스프링스

워레스 이외에는 특별히 없다.

[휴가 7 : '올리비에 호수 조사' 후]

로자리아

루이세의 생일

휴가의 첫째 날 로자리아로 오면 루이세가 힌트를 준다. 브로치를 사서 선물할 수 있다.

다른 곳에 가더라도 미샤와 대화하면 루이세의 생일이란 걸 알게되고, 약간의 이벤트를 볼 수 있다.

라셀

연애 시뮬의 약속적 전개

카렌이 넘어지다 주인공에게 안기는 어디서나 볼 수 있는 이벤트.

마법학원

미사의 안경

2층 강의실에 가면 발생. 티피짱킥이 미샤에게 작렬! 수많은 선택이 당신을 기다리고 있다.

콤스프링스

워레스 이외에는 특별히 없다.

[휴가 8 : '단독수사' 후]

로자리아

특별한 이벤트는 발생하지 않는다.

라셀

7에서의 이벤트를 보지 못했다면 카렌을 안아볼 수 있지 않을까?

마법학원

미사의 슬픔

첫째 날 마법학원에 오면 도망친 미사를 잡을 수 있다.

너무 많은 전개로 이어지기 때문에 설명한다는 것은 불가능.

이번 휴가는 거의 미샤를 위한 것이라 할 수 있다.

콤스프링스

역시 워레스 이외에는 특별히 없다.

[휴가 9 : '엘리엇에 대해 조사' 후]

쥬리앙군본진

엘리엇과의 전개

엘리엇을 동료로 참조.

쥬리앙과의 전개

쥬리앙을 동료로 참조.

로자리아

여자아이는 단순해

북동쪽 연못의 루이세와 대화하면 발생. 예쁜 드레스를 보고 부러워하는 루이세를 볼 수 있다.

라셀

특별한 이벤트는 없다.

마법학원

미사의 비밀징조 1

연구실 근처에 미샤와 이야기 후 저녁 전까지 만나면 다목적 홀에 있는 미샤와 대화 가능.

콤스프링스

워레스뿐이다.

[휴가 10 : '쥬리앙군을 도와라' 후]

로자리아

9에서의 루이세의 이벤트를 보지 못했을 경우 이곳에서 재등장.

리셀

재회와 고백

카렌을 구출해 냈을 경우만 발생. 그녀의 심정을 들을 수 있다.

마법학원

미샤의 비밀징조 2

9에서 미샤의 비밀 이벤트를 보았든 보지 않았든 다시 발생.

콤스프링스

워레스뿐임.

[휴가 11 : 반슈타인 왕국 포위' 후]

엘리엇의 탈환기념파티

쥬리아를 당신의 것으로 : 쥬리앙을 동료로 만드는 이벤트. 동료 만들기 공략 참고.

로자리아

루이세의 응석부리는 날

여관의 오른쪽에 가면 발생. 루이세와 함께 행동하게 된다. 그후 루이세의 고민장면을 볼 수도 있다.

리셀

특별한 이벤트는 발생하지 않는다.

마법학원

미샤의 비밀 완결편

9, 10에서 미샤의 비밀이벤트를 모두 보았다면 아리오스트 연구실 근처에 있는 미샤와 이벤트 발생. 그녀의 비밀을 파헤칠 수 있다.

콤스프링스

마지막까지 워레스의 근육을 구경할 수 있다.



주인공의 호감도

이 게임에 등장하는 인물 중 동료가 되는 8인에게는 주인공에 대한 호감도가 있다. 이것은 여캐릭터뿐만 아니라 남성캐릭터에도 해당되며, 호감도는 각 인물들과의 대화에서 어떤 말을 선택하느냐와, 휴가중 대화, 휴가 중 이벤트에 따라 올라가거나 내려간다. 가장 호감도가 높은 캐릭터는 메모리카드 내의 세이브파일을 확인해 보면 알 수 있으며, 호감도가 최악이라면 동료가 되어주지 않는다. 또한 호감도가 높아야만 일어나는 이벤트도 있다. 마지막 벤첼과의 결전 전에 호감도가 가장 높은 캐릭터가 주인공에게 고백을 하게되고, 이것은 엔딩에도 영향을 준다. 참고로 남성캐릭터에게는 특별히 준비된 장면이 없는 것 같다. 항상 동료가 되는 워레스나 루이세는 선택문이 많이 나오므로 호감도가 올라가기 매우 쉽다. 그러므로 다른 캐릭터를 노린다면, 그들과의 대화는 무조건 삐딱하게 나가자. 각 캐릭터마다, 성격이 있기 때문에 성격에 따라 대화를 해나가는 것이 포인트라고 할 수 있겠다. 예를 들면 워레스는 정의롭고 자신있는 주인공을 좋아하며, 카렌은 정직하고 부드러운 주인공을 좋아하며, 루이세는 자신을 잘 생각해 주는 오빠를 좋아한다.



▲ 목표는 바로 이런 것!

티피 엔딩

동료가 되는 캐릭터 외에도 티피와 이어지는 엔딩이 있다는 것이 밝혀졌다. 그 방법은 놀랍게도 티피짱킥을 20회 이상 당해야 한다. 추가적으로는 '티피의 가능성' 7가지를 모두 모아야 한다는 것. 그후 아네스트가 게벨을 쓰러트려 달라고 할 때 '아니오'를 선택하면 된다. 그럼 티피짱킥을 20회 이상 당하는 방법을 소개해 보겠다. 참고로 티피엔딩의 경우 시공제어탑 앞에서 특정 이벤트가 없으므로 괜히 포기하지 않길 바란다.

1. 산드라에게 꿈의 이야기를 하지 않는다.
2. 쥬리앙의 검을 건네주지 않고 가버린다.
3. 데리스에서 워레스에게 쳐다보지 않고 계속 말만 건다(2회 가능).
4. 아리오스트와 루이세가 페자랜드로 갈 때 '뼈는 묻어 주지'라고 대답한다.
5. 왕의 신하가 되는 이벤트에서 산드라와 함께 성밖으로 나가려 한다(무한).
6. 수정광산에서 투명화약을 사용한 후 마을 쪽으로 돌아가려 한다(무한).
7. 다리에서의 전투 중 적을 전멸시키고 다리를 끊지 않고 돌아가려 한다.
8. 쥬리앙의 비밀을 알았을 때 계속해서 비밀을 이야기하고 싶다고 한다.

대충 이 정도가 있으며 5, 6번에서 무한대로 맞게 되므로 별로 어렵지 않을 것이다. 제대로 되었을 경우 게벨을 쓰러트리길 거부하면 티피에게 티피초난무를 당한다고 한다.

투기장의 프리배틀

그란실의 투기장에서는 프리배틀을 할 수 있다. 이때는 주인공이 1:1로 세 번 싸워서 이겨야 한다. 주니어 클래스부터 마스터S클래스까지 도전할 수 있으며 도전 시에는 등록금을 내야 한다. 마스터클래스까지는 투기장의 왼쪽에서 그 이후부터는 오른쪽에서 벌어진다. 클래스에 따른 등록금과 상품은 다음과 같다



클래스명	등록금	상품
주니어	500	750에룸, 메이지 스탭, 스타더드 레더
비기너	1000	1200에룸, 보우건, 배틀자켓
노멀	2500	3200에룸, 크로스보우, 하이드로젠
그레이트	5000	6000에룸, 블러디크로스, 신성론
챔피언	8000	9300에룸, 파마의 권, 성모의 목걸이
히로	12000	13500에룸, 프랑벨쥬, 브레스트 플레이트
엑설런트	18000	20000에룸, 배틀액스, 체인위프
레전드	23000	25000에룸, 요마도, 뉴트라라이즈
마스터B	28000	31000에룸, 섀도우브레이드, 칠흑의 갑옷
마스터A	33000	36500에룸, 암흑의 도끼, 듀얼 가드
마스터AA	39000	43000에룸, 오라플레이트, 페가서스의 날개
마스터AAA	45000	49500에룸, 그람, 헬브린디
마스터S	50000	55000에룸, 페어리카드, 수라의 권, 인펙터, 엔젤링, 고행자의 목걸이

티피의 가능성

세계의 어디엔가 숨겨져 있는 티피의 가능성(ティピの可能性)이라는 아이템을 찾으면 컨피그 모드를 이용하여 커서를 변경할 수 있다. 게임의 내용과는 전혀 상관없지만 관심이 있다면 전부 모아 보길 바란다. 티피 짱킥 외에는 후반부에 모두 모을 수 있다.



- 라진 성곽과 가라실즈사이의 국경, 왼쪽의 수풀이 우거진 곳
- 크레인 마을 북쪽의 폭포내부, 촌장의 아들이 죽은 곳 근처
- 크레인 마을 내 북쪽의 원두막같은 곳
- 슈츠베르그 남쪽동굴 앞에서 오른쪽으로 간 뒤 왼쪽아래 나무들 사이
- 올리비에호수내부, 바닥으로 떨어진 곳에서 오른쪽 끝에 있다
- 반슈타인성내부, 지하에 있는 푸른비석
- 가라실즈, 수상한 저택 왼쪽에 있는 수풀에 있다

던전 마스터를 노려라

페자랜드가 땅에 떨어지는 게임의 종반에 진행과는 상관없이 갈 수 있는 던전이 존재한다. 그곳은 바로 페자리안의 동굴로써, 이곳에 가기 위해서는 2가지 책을 봐야 한다. 우선은 페자리안의 유적 맨 위층에서 동굴에 관한 책을 읽어야 하는데, 이 책은 중앙에 있는 책장의 오른편을 뒤쪽에서 조사하면 읽을 수 있다. 하지만 이 책을 읽을 수 있는 건 아리오스트뿐이므로 아리오스트가 파티 내에 있어야 한다. 이 책을 읽은 후 마법학원 도서관의 오른쪽 위에 있는 책장을 조사하면 알 수 없는 동굴에 관한 책을 읽을 수 있다. 자료조사가 끝나면 슈츠베르그 오른쪽 출구에 있는 집에 가서 이야기하면 암호를 물어보는데 2, 1순으로 대답하면 주인공의 마을로 오라고 한다. 이제 주인공의 마을에 가보면 던전맨이 등장한다. 그와 이야기하면 페자리안의 동굴로 들어갈 수 있다. 던전의 룰은 다음과 같다. 4X4로 구성된 던전을 5회, 5X5로 구성된 던전을 4회, 6X6으로 구성된 던전을 5회 탈출해야 하며, 적들과, 던전의 구조, 시작위치, 탈출구 등은 랜덤으로 정해진다. 던전을 탈출하는 방법은 구멍이 뚫린 방으로 가서 구멍 속으로 들어가면 된다. 던전 내에는 수많은 보물상자가 있고, 적들을 없애면 나타나는 상자도 있으며, 시간이 지나면 사라지는 적들도 있다. 던전 내의 아이템은 각종기술서나 마법서 등이 대부분이며, 모든 던전을 클리어하면 능력상승아이템이나, 현자의돌, 기술서, 마법서 등을 자유롭게 살 수 있다.



RMC 전투목록

각 RMC전투에는 클리어 조건이 정해져 있다. 여기에서는 각 전투별 승리조건과, 전투방법에 대해 간단히 소개해 보겠다

RMC 번호	클리어 조건	간단 공략법및 참고사항
1	카렌을 보호하라	산드라에게 받은 마비구슬을 활용하자. 전투도중 오즈왈드가 증원해 온다
2	도망가지 못하게 하라	입구에 기다리며 싸우자. 적이 증원해오지만 쥬리앙도 등장한다
3	엘리엇과 마을사람을 보호하라	반대쪽에서 적들이 증원해 오므로 쥬리앙을 그쪽으로 보내자
4	산드라를 보호하라	쥬리앙에게 가면기사를 맞기고, 산드라를 회복시켜주자
5	아리오스트를 구하라	아리오스트에게는 방어명령, 바닥을 잘못 밟으면 데미지를 받는다
6	투기대회에서 우승하라	본문참고
7	여왕을 구해내라	적들 뒤에 있는 패널을 없애야 적이 나오지 않는다. 청, 녹, 황, 적 순으로 버튼을 누르면 문이 열린다
8	공주를 보호하라	공주를 서쪽으로 피신시키자. 오즈왈드는 공격범위가 넓다
9	크리아노 초(草)를 얻어 탈출하라	적이 계속해서 등장하므로 주인공만 보내는 것이 좋다
10	도망가지 못하게 하라	입구에서 기다리며 적을 공격하자. 뒤쪽에서 적이 증원해 온다
11	다리를 끊어라	다리가 완성되면 쥬리앙이 나타나므로 게임오버. 얼른 로프를 끊자
12	공주를 구출하라	왼쪽과 오른쪽의 다리를 끊어 마차가 도망가지 못하게 하자
13	엘리엇을 구출하라	엘리엇은 도적들과 싸우게 하되 확실히 회복해 주자. 마을사람들도 신경 써주자
14	가디언을 정지시켜라	마스터 가디언이 살아있으면 가디언은 계속 부활한다. 썬더에 약하다
15	양쪽 군을 싸우게 하라	반슈타인을 공격 후 란작을 공격하라. 쥬리앙이 접근하기 전에 도망치는 것이 좋다
16	병사들을 구하라	병사들의 HP에 유의하면서 마법으로 공격하자
17	가면기사를 막아라	가면기사가 폭포입구를 봉인하기 전에 쓰러트려라. 융은 마법에 매우 약하다
18	마을사람들을 구하라	마을사람들은 쉽게 죽는다. 2회 연속전투이므로 주의해서 싸우자
19	아이린을 보호하라	마을사람과 아이린의 회복에 신경 쓰자. 제노스가 도와주므로 어렵지 않다
20	루이세를 구출하라	2번 공격이면 루이세가 죽어버리므로 회복과 방어에 집중하자
21	몬스터사를 없애라	워렌을 방패로 삼은 뒤 마법으로 공격하자. 몬스터사가 도망가지 못하게 하라
22	벨나드장군을 보호하라	3~4번의 공격에도 죽어버리므로 방어력을 높여주고 회복에도 신경쓰자
23	오스카를 쓰러트려라	오스카는 움직이지 않으므로 마법으로 공격하자. 어네스트는 강하지만 금방 사라진다
24	융들을 막아라	마법으로 재빨리 없애버리자. 제한시간이 있다
25	웨버장군을 보호하라	란작군을 보호하며 싸우자. 쥬리앙은 별로 어렵지 않지만 그를 따라가 두는 것이 좋다
26	미샤, 루이세, 부학원장을 보호하라	루이세를 집중 방어하라. 부학원장은 그냥둬도 잘 죽지 않는다
27	엘리엇을 보호하라	별로 어려운 것은 없다. 제노스와의 전투에 신경쓰자
28	안제라를 보호하라	엘리엇과 안제라를 집중마크. 뒤쪽에서도 적이 나타나므로 주의하라
29	안제라를 호위하여 탈출하라	뒤에서 불길이 다가오므로 쉬지 않고 달려나가며 싸워라
30	몬스터사를 쓰러트려라	적들이 계속해서 증원해 오지만 마법으로 싸우면 간단하다
31	그렌갈을 쓰러트려라	시간이 지나면 뒤쪽에서 그렌갈이 증원해 오므로 중앙에서 마법으로 승부하라
32	엘리엇을 찾아내 보호하라	어네스트는 사라진다. 엘리엇이 발견되어도 쉽게 죽지 않으므로 걱정하지 말자
33	복면의 남자들을 없애라	카렌을 죽이러 가기 전에 우리가 먼저 해치우자.
34	카렌과 부학원장을 보호하라	제노스까지 등장하므로 그리 어렵지 않다. 제자리에서 마법으로 싸우자
35	마을 북서쪽에 집결하라	마을의 북서쪽 출구까지 전원을 보내야 한다. 적들은 계속해서 등장한다
36	갈람을 쓰러트려라	갈람의 마법공격은 매우 강력하므로 주의하자
37	리샬왕을 쓰러트려라	어네스트는 오스카에게 맡기고 리샬을 직접 공격하자. 가면기사가 증원해 온다
38	가면기사들을 쓰러트려라	가면기사들이 학교 내로 들어가려 하므로 그전에 모두 없애자
39	마을사람과 산드라를 보호하라	산드라는 알아서 잘 싸우니 마을사람들의 회복에 신경쓰자
40	루이세를 보호하라	마법에 약하므로 마법으로 공격하자. 벨가가 증원해 온다
41	반슈타인군을 보호하라	전멸 당하지 않게 회복마법으로 회복시켜주며 싸우자
42	게벨을 쓰러트려라	융은 계속 등장하므로 게벨만을 노리자. 불리해지면 융을 흡수하여 거대화된다.
43	송마선을 설치하라	게브에게는 마법이 약. 하지만 마법을 사용하려면 송마선이 설치되야 하므로 기술자를 잘 보호하자
44	벤첼에게 제어장치를 사용하라	브론손과 웨버가 죽지 않게 하면서 주인공으로 벤첼에게 접근하여 비석제어장치를 사용하자
45	마을 시민들을 보호하라	병사들의 능력을 높여두면 알아서 싸운다. 회복에도 신경쓰자
46	학생들을 보호하라	마법을 사용하는 렛서데몬을 주의하자. 학생들의 회복에도 신경써야 한다
47	마을시민들을 보호하라	시간이 지나면 벤첼이 렛서데몬을 소환한다. 병사들을 잘 회복시켜주자
48	주인공을 보호하라	벨가가 주인공이 있는 곳까지 오도록 한 후 그를 쓰러트리자
49	마을시민과 산드라를 보호하라	생각보다 어렵지 않다. 역시 회복에 신경쓰자
50	마을사람을 구하라	아이와 시민은 투기장 쪽으로 보내고 선수들에게 북쪽을 맡긴 뒤 아래쪽의 융들을 마법으로 공격하자
51	어네스트와 리샬을 설득하라	먼저 어네스트를 설득한 후 리샬을 쓰러트리자
52	파워스톤을 만들어라	주인공 제노스를 왼쪽의 방송장치로 보내자. 정제장치로도 한명을 보내서 작동시켜야 한다
53	벤첼을 쓰러트려라	중앙에 있는 본체를 죽여야 한다. 메테오나 어스퀘이크로 승부하자

시나리오 공략

여자 : 이것은… 당신이 소중히 간직하고 있던 반지… 언제봐도 아름다워요. 신비한 빛을 내고 있네요.
남자 : 이걸 받아주었으면 좋겠어.
여자 : 예… 그렇다면…
남자 : 난 가난한 용병이야. 싸우는 일로 밖엔 돈을 벌 수 없는… 만약… 만약 괜찮다면 나와 결혼해 주길 바래
여자 : 기뻐요… 정말 기뻐요. 전 계속 그 말만을 기다려 왔어요…
남자 : …시에라…



▲ 고진풍 연애장면이다

◆ 모험의 시작

화면은 바뀌고 주인공은 날개달린 조그만 요정의 필살기에 의해 깨어나게 된다. 정신을 차려보면 주인공을 오빠라 부르는 루이세가 엄마가 돌아왔다며 아래로 내려오라고 한다. 루이세를 따라 아래층으로 내려가면 주인공을 지금까지 길러준 산드라가 오래간만에 집에 돌아와 있다. 티피의 소개가 끝나면 주인공의 이름을 결정하자. 이름을 결정하면 티피가 읽기 어려운 이름이라며 앞으로 '너'라고 부른다고 하는데, 여기서 첫 번째 선택문이 나오게 된다. 이 게임을 플레이하다 보면 엄청나게 많은 선택문이 플레이어를 기다리고 있다. 이런 대화나 행동의 선택에 따라 게임의 세부적 흐름(큰 시나리오에는 영향을 끼치지 않는다), 등장인물들의 호감도 등이 변화하므로 잘 생각해서 결정하자.



▲ 정의의 티피짱 키~익


▲ 귀여운 여동생 루이세. 그리고 일명 날벌레

▶ 어떻게 하겠는가?
1. 티피를 무시한다
2. 재미있는 녀석이군? 하고 말한다
3. 말이 거친 녀석이군? 하고 말한다

▶ 티피는 요정의 모습치고는 귀엽죠, 오빠?
1. 별생각 없다
2. 귀엽다고 생각한다
3. 귀엽다고는 생각되지 않는다

티피와의 대화가 끝나면 산드라가 자신이 이곳에 온 이야기를 말해준다. 하나는 루이세의 마도실습을 도와주기 위한 것. 또 하나는 주인공의 탄생의 비화를 이야기 해주며 앞으로 주인공 자신이 갈 길을 직접 정하게 하고 싶다며 마을 밖으로 여행을 떠나라고 한다. 그 전에 마을 안을 돌아다니며 여행의 준비를 해오라고 한다. 여기서부터가 앞에서 설명한 캐릭터 메이킹 부분이다. 앞의 설명을 참조하여 주인공을 만들어 보자.

캐릭터 메이킹이 끝나면 산드라가 가보고 싶은 곳이 있냐고 물어본다.

▶ 어디에 가보고 싶습니까?
1. 다른나라
2. 마법학원
3. 특별히 없다
4. 꿈에서 본 장소

▶ 꿈의 내용을 이야기하겠습니까?
1. 예
2. 아니오

꿈의 이야기를 해주면 산드라는 북서쪽에 있는 언덕 같다며 그곳에 가보라고 한다. 루이세도 주인공과 함께 가고 싶어하지만 마도실습 때문에 갈 수 없고, 티피는 기뻐하며 잘 부탁한다고 말한다.

▶ 어떻게 하겠습니까?
1. 잘 부탁해
2. 불안한 표정을 짓는다

이제 산드라와 한번 더 이야기하고 마비구슬을 받은 뒤 마을을 나서자.

◆주인공은 과연?

로자리아의 서쪽출구를 향해 나가다 북쪽으로 계속 올라가면 전망좋은 언덕에 도착하게 된다. 이곳에는 시에라라는 사람의 묘가 있으며 언덕에서는 하늘로 올라가는 날개달린 민족, 페자리안을 보게되고 한 청년과 만나게 된다.



▲ 신비하게 생긴 청년

▶ 언제 봐도 아름다운 날개야. 너도 그렇게 생각하지?
1. 예
2. 아니오

페자리안이 사는 떠있는 섬에 가기위해 좀더 연구를 해야겠다고 하며 티피의 정체를 한눈에 알아낸 그는 마법학원의 연구원 아리오스트. 그에게서 루이세에 대한 이야기도 듣게 된다. 그의 말에 따르면 일식이나 월식 시기에 태어난 자는 특별한 마력인 '그로슈'를 가지고 있으며 그 힘을 가진자들을 그로시안이라고 부른다고 한다. 루이세는 개기일식 때 태어난 매우 뛰어난 그로시안.


▲ 특별한 마법을 지닌 그로시안

▶ 너, 루이세가 그로시안이라는 것을 알고 있었어?

1. 예
2. 아니오

그 후 그는 하늘에 떠다니는 그로슈에 대해서도 이야기해 준다. 그로슈는 시공이 불안정한 곳으로부터 이 세계에 흘러오는 마력으로, 이것이 많은 곳일수록 시공이 불안정하며 북쪽으로 갈수록 그로슈가 많고, 남쪽으로 가면 거의 없다고 한다. 이런저런 이야기를 해준 그는 마을의 여관에 있을테니 필요하면 오라고 한다. 마을로 돌아가려 하면 시에라의 묘지에서 알 수 없는 목소리가 들려 온다. 나타나는 유령은 주인공이 이곳에 오는 것을 기다리고 있었다고 한다.

▶ 어떻게 대응하겠습니다?

1. 반문한다
2. 이름을 물어본다
3. 조용히 있기로 한다
4. 놀란다
5. 잘못 봤다고 말한다

그후 반지를 돌려주겠다며 시에라의 반지를 주고 그 아이를 잘 부탁한다며 사라진다. 이벤트가 끝나면 마을로 돌아가자. 마을에 거의 도착하면 보름달을 구경하던 티피가 수상한 자들에게 쫓기는 소녀를 발견하게 된다.

RMC전투 1.



▲ 오프닝의 그 시에라인가?



▲ 이렇게 귀여운 여자를 괴롭이다니…

▶ 저 녀석들 여자아이를 괴롭히고 있어! 빨리 도와줘!

1. 예
2. 아니오

전투 중 나타난 카렌의 오빠 제노스에게 패배한 오즈왈드는 도적들을 데리고 도망치고, 동생을 구해줘서 고맙다고 한다. 그리고는 투기대회에 참가해 보라고 한다. 그 후 오누이는 마을로 돌아가고 티피는 사이가 좋아 보인다며 부러워한다.

▶ 사이 좋은 오누이야. 너도 루이세와 저렇게 지내?

1. 예
2. 아니오



▲ 정말 사이좋은 오누이의 모습이다



이제 마을로 돌아가려는 주인공과 티피. 하지만 주인공은 마을입구에서 쓰러져 버리고 놀란 티피는 사람을 부르러 마을로 들어간다. 쓰러진 주인공에게 알 수 없는 소리가 들려온다. 잠시후 주인공은 왕성으로 들어가 산드라의 연구실로 향하고, 그곳에는 복면의 남자들이 산드라의 마도서를 훔치고 있었다. 주인공의 공격에 복면의 남자는 쓰러지고 나머지 한 명은 도망친다. 하지만 주인공은 알 수 없는 전과에 의해 쓰러지고 다시 화면은 이상한 곳으로 바뀐다. 폭포 옆에서 한 명의 검사가 가면을 쓴 두 명의 기사에게 습격을 당하고 결국 검사는 오른팔과 양쪽눈을 잃고 벼랑으로 떨어진다. 그리고….



▲ 가면 속에는 주인공의 얼굴이?

정신을 차린 주인공은 자신의 방에 누워 있었다. 아래층에 내려가면 산드라와 그를 발견한 병사가 있다. 병사의 말에 따르면 주인공은 산드라의 연구실에 쓰러져 있었다고 하며 티피의 설명을 더하면 티피가 마을로 간 사이 주인공이 사라지고, 갑자기 산드라의 연구실에서 나타났다는 것이다. 산드라는 어떻게 그런 일이 있었냐고 물어본다.

▶ 어떻게 여기로 왔죠?

1. 기억나지 않는다
2. 정신을 차려보니 연구실이었다

연구실 속에는 침입자의 시체가 있었으며 아마도 주인공이 죽인 것 같다고 한다. 또한 산드라의 연구서가 도둑맞았다고 한다. 병사는 기억나는 것을 무엇이든 이야기 해달라고 한다.

▶ 뭐라고 대답하겠습니까?

1. 아무 이야기도 하지 않는다
2. 적이 창문으로 도망친 것을 가르쳐 준다

이후 산드라의 연구서의 내용에 대해 듣게 된다. 연구서에는 마수정의 마력성분에 대해 써있다고 한다. 마수정은 마력이 집결화한 것이며 마수정의 성분을 조사하면 그로슈가 포함되어 있다고 한다. 원래 인간은 이 세계의 주인이 아니며 원래의 세계가 멸망하게 되어 500년 전 마법을 집결시켜 이 세계로 넘어왔다. 하지만 당시에는 누구든 강력한 마법을 사용했지만 이 세계로 온 후 간단한 마법밖에 사용할 수 없게 되었다. 그 이유는 원래 세계의 대기는 다량의 그로슈로 가득 차있었지만 이 세계에 그로슈가 없었기 때문. 그래서 이곳의 인간들은 그로슈의 도움없이 자신의 정신력만으로 마법을 사용하고 있던 것이다. 예외가 있다면 루이

세 같은 그로시안의 경우. 그로시안이 예전의 마법을 사용할 수 있는 이유는 다음과 같다. 현재 이곳의 인간들은 공간을 삐뚤어지게 하여 2개의 세계를 합쳐놓아 이쪽 세계에 존재하고 있다. 하지만 그 공간의 굴절은 일정하지 않기 때문에 가끔 원래 세계의 그림자가 나타나곤 한다. 그것이 일식이나 월식으로 보이는 것이며, 이때 태어난 자는 무의식적으로 이때의 공간의 굴절을 기억하여 자신 속에서 건너편 세계와의 채널을 열 수 있게 되는 것이다. 루이세 같은 그로시안은 이 채널을 이용해 건너편 세계의 그로슈를 사용할 수 있는 것이다. 그래서 그로시안은 정신력만으로 때우는 보통인간보다 강력한 마법을 사용할 수 있는 것이다(어려운 이야기다). 어쨌든 이 그로슈를 인공적으로 뽑아내어 활용한다면 누구나 예전처럼 강력한 마법을 사용할 수 있게 될 것이고, 그 방법을 탐낸 자가 연구서를 빼앗아 갔을 것이다. 산드라는 연구내용을 다시 한번 책으로 만든다고 하고 루이세에게 마법실습을 잠시 중단하자고 한다. 또한 주인공에게 마법의 눈을 주며 동쪽의 데리스 마을에 있는 검사에게 전해주라고 한다. 그 전사의 이름은 워레스, 한쪽 팔이 의수라고 한다. 티피는 주인공에게 범인을 보았으니 병사들보다 먼저 잡자고 하고, 이 말에 루이세는 놀라며 주인공에게 물어본다.

▶ 그렇다면 오빠가 범인을 잡겠다는 거야?

1. 잡지 않는다
2. 잡는다
3. 흥미 없다

주인공의 대답을 들은 루이세는 역시 그럴 줄 알았다며 주인공과 함께 가겠다고 한다. 이제 마을의 동쪽출구로 나가 데리스의 마을로 향하자.

◆검을 잡아야 하는 이유

동쪽으로 진행하다 보면 싸움의 의미를 알 수 없다며 검을 버리는 청년을 만나게 된다. 티피는 그를 따라가 검을 건네주지만 그는 검을 받아들고 화를 내며 사라진다. 마을에 도착하면 워레스가 있다는 여관에 가보자. 하지만 워레스는 외출 중이라 저녁에나 돌아온다고 하고 일행은 소산하여 시간을 보내게 된다. 마을오른쪽에는 아까만난 쥬리앙이 있으며 그는 아버지와 검술을 익히는 아이를 보고 있다. 계속해서 말을 거는 티피에게 쥬리앙은 귀찮아하는데….



▲ 쥬리앙의 첫 등장

▶ 어떻게 하겠습니까?

1. 이대로 사라진다
2. 힘이 없어 보이므로 격려한다
3. 말버릇을 고쳐준다
4. 강제로 다시 한번 묻는다

잠시 생각한 쥬리앙은 소리쳐서 미안하다고 하며 혼자 있게 해달라고 한다. 이제 다시 여관에 가서 루이세와 이야기하면 워레스가 들어온다. 워레스에게 산드라의 심부름을 왔다고 말한 후 마법의 눈(魔法の眼)을 사용하면 이벤트가 계속된다. 산드라의 안경을 낀 워레스는 사람의 그림자가 얼핏 보이는 정도로 보이게 되었다고 한다. 도적들에게 빼앗긴 산드라의 연구서에 대한 이야기를 들은 그는 주인공 일행을 도와준다며 동료가 되어 준다. 워레스와 함께 쥬리앙이 있는 곳으로 가면 워레스와 쥬리앙이 이야기한다. 워레스는 이런 상처입은 몸으로도 검을 잡는 것은 신념 때문이라고 이야기해 준다. 이벤트가 끝나면 북동쪽의 산 속의 집으로 향하자. 이곳에 도착하면 도적들과 싸우게 된다.

RMC전투 2.



▲ 2년 전 눈과 팔을 잃었다는 워레스

전투도중 쥬리앙이 나타나 일행을 도와준다. 전투가 끝나면 그는 워레스의 신념이란 과연 무엇인지 알고 싶어 이곳까지 왔다고 한다. 이에 워레스는 그 신념에 대해 이야기 해 준다. 워레스는 10수년 전 한 용병단에 있었다. 하지만 어떤사건에 의해 용병단은 파멸되었으며 그때 행방불명된 단장을 찾고 있었다고 한다. 용병단이 반슈타인 왕국에 있는 수정광산을 경비하고 있을 때 괴물이 나타나 당시 경비를 서고있던 부하들은 전멸하고 괴물을 쫓아간 단장은 그 뒤로 돌아오지 않았다는 것이다. 아직까지 찾지 못한 것을 봐선 죽었을지도 모르지만 자신 나름대로의 결말이 날 때까지 여행을 계속하겠다고 한다. 쥬리앙은 이를 보고 주인공 일행과 함께하면서 자신의 신념을 찾겠다며 동행하겠다고 한다.

▶ 뭐라고 대답하겠습니까?

1. 마음대로 하게 둔다
2. 함께 행동한다
3. 거절한다

이제 숲 앞의 집에 들어가 휴식을 취한 후 데리스 마을로 향하자. 마을에 도착하면 한 가족이 황급히 뛰어들어오고 그를 따라 전에 만났던 오즈왈드의 도적단이 등장하고, 전투에 들어간다.

RMC전투 3.



▲ 습격 당하는 엘리엇

전투 중간에 엘리엇이 적의 많은 증원에 놀라게 된다.

▶ 뭐라고 말을 걸겠습니까?

1. 격려한다
2. 안심시킨다
3. 포기시킨다
4. 그냥 둔다

모든 도적들을 물리치면 엘리엇의 양친이 그를 로란디아까지 데려다 달라고 한다. 어차피 돌아가는 길이므로 모두들 그 부탁을 받아들이고, 엘리엇의 아버지와 어머니는 어디론가 떠난다. 그후 마을사람들의 답례로 하루밤을 보내게 되고, 마을에선 축제가 벌어진다. 루이세도 주인공에게 한마디 하는데,

▶ 모두들 기뻐하니까 왠지 우리들까지 기뻐지죠?

1. 기쁘게 된다
2. 별 생각 없다

연회에서는 5명의 인물과 대화할 수 있는데, 기회는 모두 3번이므로 잘 선택하자. 밤이 되면 쥬리앙이 주인공을 찾아온다. 그는 주인공에게 자신의 지난 과거를 이야기해 준다. 그는 어릴 적으로부터 임페리얼 나이트가 되기 위해 교육을 받아 왔다. 임페리얼 나이트란 반슈타인 왕국의 제 1친위 기사단으로써 홀로 100명의 병사를 상대할 수 있을 정도의 실력이 필요하다고 한다. 현재 임페리얼 나이트 멤버는 리샬왕자, 어네스트 라이엘경, 오스카 리브스경 뿐. 임페리얼 나이트가 되기 위해선 검술뿐만 아니라, 학문이나 인품 등도 중요하기 때문이다. 쥬리앙의 집은 반슈타인의 귀족일 뿐만 아니라 대대로 많은 임페리얼 나이트를 배출한 명문가. 쥬리앙의 아버지도 몇년 전까지 임페리얼 나이트였다고 한다. 그래서 그를 향한 아버지의 기대는 매우 컸고, 쥬리앙 역시 아버지에게 인정받기 위해 검술을 익혔다. 쥬리앙에겐 검술은 강해지고 싶다는 욕구가 아니라, 아버지에게 인정받기 위한 수단이 되어 있었던 것이다. 하지만 집안에 아들이 태어난 이후로는 아버지의 기대가 그 아이에게 가버리고 그것 때문에 쥬리앙은 검을 놓으려 했던 것이다. 여기서 쥬리앙은 주인공에게 무엇을 위해 검을 잡고 있는지 물어본다.

▶ 무엇을 위해 검을 잡고 있는가?

1. 강해지기 위해
2. 적을 쓰러트리기 위해
3. 명성을 얻기 위해
4. 생각해 본적 없다
5. 힘없는 자를 대신해 싸우기 위해

주인공의 말에 쥬리앙은 드디어 목표를 찾았다면서 기뻐하고, 주인공과 티피는 내일을 위해 잠을 청한다. 꿈속에서 주인공은 산드라가 위험에 처한 것을 보게되고, 이것을 확인한 티피는 모두를 깨운다. 어머니의 위기에 슬퍼하던 루이세는 알 수 없는 힘을 발휘하여 일행을 단번에 왕성으로 데리고 간다. 루이세가 고급마법 텔레포트를 사용한 것이다. 하지만 놀라고 있을 틈이 없다.



▲ 산드라를 습격하는 가면의 기사들

옥상으로 올라가 산드라를 구하자.

RMC전투 4.

◆ 페자리안을 찾아

무사히 산드라를 구출한 일행. 쥬리앙은 주인공 덕분에 목적을 찾아 집으로 돌아가고 산드라는 루이세에게 주인공과 함께 해도 좋다고 허락한다. 하지만 갑자기 안색이 창백해진 산드라가 쓰러진 후 루이세는 의사를 부르러 황급히 나간다. 독에 중독된 산드라를 눕히기 위해 주인공은 그녀의 방으로 간다. 잠시후 의사가 와서 산드라에게 해독제를 먹이지만 큰 효과를 보이지 않는다. 이대로라면 1개월 안에…. 지금의 인간들에게는 더 이상 좋은 약을 만들 수 없다.

▶ 인간 이상의 지식을 가진 존재는?

1. 신
2. 페자리안
3. 존재하지 않는다
4. 누군지 모르겠다

하지만 어떻게 페자리안을 만날 것인가? 페자리안이라면 전에 만났던 아리오스트가 가장 잘 알고 있을 것이라 생각한 일행은 아리오스트가 묵고있던 로자리아의 여관에 가보지만 그는 이미 마법학원으로 떠난 후였다. 그를 찾아 마법학원으로 가는 도중 데리스 마을 입구에서 엘리엇을 만나게 된다. 엘리엇을 로자리아의 여관까지 데려다 주면 마법학원으로의 다리가 수리되는 것을 알 수 있다. 데리스를 지나 다리를 건너면 데카겔과 싸우게 된다. 그후 동굴이 나오는데 이 동굴을 지나야 브로뉴 마을로 갈 수 있다. 동굴 안에는 아이템도 숨겨져 있으므로 잘 찾아보자. 동굴의 마지막에선 돌이 굴러 떨어지다 부서지는 이벤트가 일어난다.



▲ 돌이 굴러 떨어진다

▶ 이 현상은 무엇이라고 생각합니까?

1. 루이세의 그로슈 파워
2. 루이세와는 다른 힘이 움직였다
3. 감이 잡이지 않는다

동굴을 빠져나가 동쪽으로 계속가면 브로뉴 마을이 나온다. 마을에서 동남쪽으로 조금만 가면 드디어 마법학원. 학원내부에는 엘리베이터가 있는데 엘리베이터로 갈 수 있는 층은 다음과 같다.



▲ 루이세의 마법학원 설명

屋上	옥상
7F	학원장실
6F	약제연구실
5F	중요도서 관람실
4F	도서관
3F	강의실
2F	강의실
1F	학생식당
B1	특별연구실

학원 내를 돌아다니다 보면 4층에서 루이세의 친구 미샤를 만나게 되고, 미샤는 한눈에 주인공에게 반해 버린다. 그녀에게 아리오스트를 봤냐고 물어보면 갑자기 남쪽의 페자리안의 유적으로 가버렸다고 한다. 그 후 그녀는 바쁘다면서 어디론가 사라져 버리고… 일행은 유적으로의 통행증을 받기 위해 학원장을 만나러 간다. 학원장실의 비서와 이야기하면 티피가 비서에게 반했냐고 물어본다.



▲ 별로 맘에 안드는 타입이다

▶ 뭐라고 대답합니까?

1. 그렇지 않아
2. 놀라서 부정한다
3. 조용히 있기로 한다
4. 솔직하게 인정한다

루이세가 학원장에 대해 물어보면 옥상에서 시공의 굴절기를 관찰하고 있다고 한다. 옥상으로 가서 학원장과 이야기하면 다시 학원장실로 오라고 한다. 여기서 시공이 삐뚤어지는 것에 대해 자세히 들을 수 있다. 이 세계는 무리하게 2개의 세계를 합쳐놓은 것이며, 삐뚤어짐이 심해질 경우 2개의 세계가 떨어지게 되고, 그렇게 되면 이곳에 더 이상 남아있을 수 없게 된다고 한다. 게다가 저쪽의 세계는 이미 태양이 이상을 일으켜 죽음의 세계로 변해버렸다고 한다. 이제 다시 학원장실로 가면 약간의 사건과 함께 허가증을 받게 된다. 학원 밖으로 나가면 티피가 조금 전의 학원장과의 일을 마구 과장하여 루이세에게 이야기해서 루이세가 울 뻔 한다. 이제 학원 남쪽의 유적으로 향하자. 유적입구에서는 학원장으로부터 받은 허가증(▲南の遺跡)을 사용하면 들어갈 수 있다. 유적 내의 적들 중에 불덩어리처럼 생긴 윌오 위스프는 마법공격 밖에 통하지 않는다. 맨 위층에는 몬스터들에게 포위당한 아리오스트가 있다.

RMC 전투 5.



▲ 위기의 아리오스트

아리오스트를 구해내면 그는 유적 안쪽으로 들어간다. 그곳에는 엄청난 양의 책과 여러 가지 고철덩이가 있다. 루이세는 책을 읽어보지만 페자리안의 언어로 되어 있어 읽을 수 없다. 아리오스트는 이곳에 온 목적이 책이 아니라며 고철덩이 내에서 추진장치를 찾아낸다. 아리오스트는 지금까지 하늘을 날 수 있는 장치를 연구하고 있었으며 하늘로 뜰 수 있는 부유원반을 만들어 냈지만 추진력이 없어 바람이 부는 방향으로밖에 흘러갈 수 없는 상태라고 한다. 그래서 이곳에서 추진력을 가진 물체를 찾아낸 것이다. 산드라에 대해 들은 그는 일행을 페자리안의 나라로 함께 데리고 가겠다고 한다. 이제 마법학원으로 돌아가 아리오스트의 연구실로 가자. 연구실은 학원건물 앞 공터에서 오른쪽으로 가면 된다. 연구실에 도착하면 추진기와 부유원반을 결합하여 실험해 보는데, 처음엔 회로를 반대로 연결하여 실패하지만 걱정 말라며 로자리아 서쪽 언덕으로 가자고 한다. 하지만 그전에 들릴 곳이 있다며 브로뉴 마을에 들리자고 한다. 마을에 도착하면 아리오스트는 어디론가 가는데, 그를 따라 마을 북서쪽의 묘지로 가보자. 그곳에는 아리오스트의 아버지의 묘가 있다. 여기서 아리오스트의 어머니가 페자리안이라는 사실을 알게 된다. 아리오스트는 지금까지 페자리안인 어머니를 만나기 위해 연구를 해온 것이다. 아리오스트가 합류하면 서쪽의 언덕으로 향하자.


▲ 첫 도전은 실패?

언덕에 도착하면 한 명만이 아리오스트와 함께 갈 수 있다고 한다. 그러므로 루이세가 먼저 페자리안의 마을로 가서 텔레포트를 사용해 전원을 데리러 오는 방법을 사용하기로 한다. 하지만 루이세는 계속 걱정하는데….

▶ 어떻게 하겠습니까?

1. 산드라를 위한 거라 말한다
2. 루이세라면 괜찮을 거라며 격려한다
3. 뼈는 묻어 주겠다고 말한다

루이세와 아리오스트가 하늘로 사라진 후에는 산드라의 집으로 가서 그녀를 기다리자. 모처럼 돌아왔으므로 산드라의 상태를 본 후 밖으로 나오면 루이세가 나타나 큰일났다면서 빨리 가보자고 한다. 이제 텔레포트로 페자랜드에 가자. 페자랜드에 도착하면 스테라 여왕과 만나게 된다. 그녀는 인간들에게 아주 나쁜 감정을 가지고 있어 전혀 도와주지 않는다. 하지만 인간이 페자리안보다 뛰어난 점을 1가지 증명한다면 1회분의 해독제를 주겠다고 한다. 이제 기운을 잃은 아리오스트에게 말을 걸어 보자.


▲ 하늘로 올라가는 아리오스트와 루이세

▶ 어떻게 하겠습니까?

1. 걱정해 준다
2. 신경쓰지 말라는 듯 위로해 준다
3. 어머니와 만나 보았냐고 물어본다

결국 일행은 페자리안과 인간의 차이점을 찾기 위해 마법학교의 도서관으로 향한다.

◆ 온천여행을 노려라

마법학원의 도서관에 도착하면 아리오스트는 할 일이 있다며 연구실로 향한다. 도서관 안쪽에 보면 책들이 마구 어지럽혀 있다.

▶ 어떻게 하겠습니까?

1. 책을 정리한다
2. 놔둔다
3. 책에 불을 지른다

책을 정리하다 보면 미샤가 잠자고 있는 것을 발견. 그녀는 책을 찾다 넘어져 책 속에 파묻혀 잠자고 있었다고 한다. 그녀가 사라진 후 도서관의 책들을 조사하다 보면 루이세가 이곳에는 페자리안에 대한 책이 없는 것 같다며 위층의 중요도서관으로 가보자고 한다. 이곳에 들어가려면 학원장에서 열람허가를 얻어야 한다. 허가를 얻은 후 5층의 중요도서관에 가서 '중요도서 열람허가(重要圖書閱覽許可)'를 사용하면 페자리안에 대한 책을 볼 수 있다. 하지만 아무리 책을 뒤져봐도 일행에게 도움이 될 만한 것이 없어, 일행은 책을 지은 콤스프링스의 다니 그레이즈를 만나야 하겠다고 생각한다. 하지만 콤스프링스는 반슈타인 왕국의 영토이기 때문에 통행허가가 없으면 갈 수 없다. 아리오스트의 연구실로 가보면 학원장이 불렀다고 하며 같이 가보자고 한다. 학원장은 아리오스트의 연구가 전쟁에 이용될 위험이 있다며 연구성과를 학원에서 관리하겠다고 하며, 보수금을 준다. 그와 함께 브로뉴에 있는 아리오스트의 친가로 향하자.



▲ 자고 있던 얼굴로는 보이지 않는데…

브로뉴에 도착하면 마을사람들이 아리오스트를 환영해 주며 그는 학원에서 받은 돈을 사람들에게 준다. 그 후 마을사람들로부터 이 마을의 유래와 아리오스트에 대해 듣게된다. 그들의 말에 따르면 아리오스트의 아버지가 부모없이 자라며 악행을 일삼던 그들을 거두어 이 마을에서 농사를 지으며 살 수 있게 해주었다는 것이다. 아리오스트의 집에 가면 나머지 이야기를 듣게 된다. 이 마을은 아리오스트의 조부가 만든 것으로, 고아들을 데리고 황무지를 개척하였다는 것이다. 그리고 아리오스트의 아버지 역시 조부가 데리고 온 고아 중 한 명이었다. 성장한 고아들은 나름대로 세상으로 나가서 살게되었고, 아리오스트의 아버지는 이곳에 남아 다시 고아들을 데리고 이 마을을 계속 키워나갔다는 것이다. 그 후 자신이 마법의 연구를 해온 것은 하늘에 있는 어머니를 만나기 위해서였다며 자신을 탓한다.

▶ 어떻게 하겠습니까?
1. 아무 말도 안 한다
2. 신경쓰지 않도록 말해준다
3. 연구가란 원래 그런 거라고 격려한다

마지막으로 부모님의 만남에 대해 듣게 된다. 어느 날 그의 아버지는 숲 속에 쓰러져 있는 여성을 구해주었는데 그 여성의 등뒤에는 상처입은 날개가 있었다고 한다. 그것이 첫 만남. 날개의 상처가 치료될 때까지 아버지는 그녀를 보살펴 주었다. 처음에는 하등한 인간에게 도움을 받는 것을 꺼려했지만 결국 그를 이해하고 사랑하게 되어 결혼한 것이다. 이제 아리오스트의 어머니가 마음을 열게 된 그 무언가를 찾기 위해 콤스프링으로 가야한다. 하지만 그곳에 가려면 통행증이 있어야 하는데… 이때 아리오스트가 온천여행에 대한 이야기를 하게 되고 마법학원에서 투기대회의 상품이 온천여행권이라는 것을 알게된 일행은 투기대회가 열리는 그란실로 향한다. 그란실은 마법학원의 남쪽에 있다.



그란실에 도착하면 투기대회 운영사무소에서 등록해야 한다. 주인공은 처음이므로 플래시맨부로 등록을 하는데 2명 1조이므로 루이세와 함께 등록하게 된다. 이제 마을오른쪽 끝에 있는 투기장으로 향하자. 투기장에 들어가 왼쪽으로 진행하면 플래시맨부의 경기장이 있다. 대기실의 병사와 이야기하면 투기대회에 나가게 된다.



▲ 이곳이 운영사무소



▲ 반슈타인 왕자도 와있다

투기대회에 우승하면 리샬왕자로부터 여행권을 받는다. 반슈타인 왕국으로의 통행증은 마법학원장에게서 받아가라고 한다. 그후 투기장을 나서면 루이세가 왕자를 어디선가 본 것 같지 않냐고 물어본다.

▶ 어디선가 봤던 기억 나지 않아?
1. 있는 것 같은 느낌이 든다
2. 기억나지 않는다
3. 남자의 얼굴을 기억하지 않는다
4. 본적이 있다

▶ 누구랑 닮았다고 생각됩니까?
1. 아리오스트
2. 엘리엇
3. 쥬리앙

투기장을 나서려 하면 경비병이 나타나 번외경기를 해야 하니까 다시 돌아오라 한다. 이것은 익스퍼트부의 우승자와 플래시맨부의 우승자가 싸우는 것. 쥬리앙과 싸우게 되며 전투가 끝나면 쥬리앙이 너무한 것 같다며 미안해한다.

▶ 뭐라고 쥬리앙에게 이야기하겠습니까?
1. 신경쓰지 않는 듯 무시한다
2. 좋은 경험이 되었다고 기뻐한다
3. 너무했다고 화낸다

밖으로 나오면 쥬리앙이 기다리고 있다. 그는 임페리얼 나이트가 되어 백성들을 보호하기로 마음먹은 것이다.

RMC전투 6 온천여행권을 노려라

투기대회에서는 크게 7번 전투를 해야 한다.

1. 적성테스트
중앙에 서있는 고렘에게 제한시간동안 200 이상의 데미지를 입혀야 한다.

2. 예선전
4팀이 중앙에 있는 5마리의 겔을 없애는 것. 가장 많은 겔을 없앤 1팀만이 본선으로 올라간다. 비겁하지만 마법발동을 대기시켜 놓다가 HP가 별로 없는 겔이 생기면 없애는 방법을 사용하자.

3. 본선1회전
4팀이 배틀로얄 방식으로 함께 싸워서 최후에 남은 팀이 준결승으로 올라간다. 제자리에서 방어하며 싸우자.

4. 본선2회전
2대 2의 팀 대결. 움직이지 말고 마법공격을 펼치다보면 쉽게 이길 수 있다.

5. 준결승전
본선 2회전과 같은 방식으로 싸운다.

6. 결승전
전에 만났던 제노스와 싸우게 된다. 제노스 자체는 능력이 뛰어나지만 승병을 빨리 해치우고 1:2로 싸우면 크게 어렵지 않다.

7. 번외게임
쥬리앙과 싸우게 된다. 마비구슬과 마법을 사용하면 이길 수 있다고도 한다.



결승전의 상대는 제노스

▶ 쥬리앙에게 뭐라고 이야기하겠습니까?

1. 포기하지 말고 힘내라고 격려한다
2. 쥬리앙이라면 가능하다고 솔직히 찬성한다
3. 아무 말도 하지 않는다

이야기 도중 루이세는 주인공에게 상점에서 파는 프로미스 펜던트를 사달라고 한다. 이 프로미스 펜던트는 학원의 여자아이들 사이에 유행하는 것으로 펜던트에 맹세를 하고 그 맹세를 지키면 소원이 이루어진다는 것이다. 이에 티피는 한숨을 쉬고, 주인공이 머뭇거리는 사이 쥬리앙이 2개를 사서 한 개는 자신이 갖고 한 개는 루이세에게 준다. 쥬리앙은 이 펜던트에 임페리얼 나이트가 되는 것을 맹세하고, 언젠가 모두가 다시 만날 것을 소원한다. 이에 루이세는 오빠를 울려보겠다고 하고, 모두가 행복하길 빈다. 여기서 티피가 주인공에게 모두가 행복해질 테니 지금 당장 울어보라고 한다.

▶ 울겠습니까?

1. 운다
2. 웃는다
3. 곤란해한다
4. 절대 울지 않는다!

쥬리앙이 가면 워레스와 이야기 한 후 마법학원으로 향하자. 학원장을 만나면 반슈타인으로의 통행증을 받게 된다. 하지만 통행증을 꼭 반납하라고 한다. 학원을 나서려 하면 미샤가 나타나 온천에 같이 데려가 달라고 한다.

▶미샤를 데리고 가겠습니까?

1. 마음대로 하게 둔다
2. 거절한다
3. 기쁘게 데리고 간다



▲ 전력에 도움이 되니까 받아주는 거다!

◆ 해독약을 찾아

이제 반슈타인을 향해 학원동쪽으로 향하자. 국경에 도착하면 루이세가 아리오스트도 데려가자고 하므로 브르뉴로 가서 그를 동료로 만든 후 국경에서 온천 통행허가증(温泉通行許可證)을 사용하면 콤스프링스로 갈 수 있다. 마을 오른쪽에 있는 여관으로 가서 여행권을 보여준 후(1번), 목욕하다(2번)를 선택하면 목욕 이벤트가 일어난다. 이벤트의 선택은 너무나 많으므로 잘 선택하길 바란다.



▲ 멋있는 근육질의 남자와



▲ 빈약한 남자의 대조적인 모습

다니의 집에 가면 그는 반갑게 일행을 맞으며 자신의 연구결과를 이야기 해준다. 원래 페자리안은 인간과 같이 다른 세계에서 이곳으로 온 종족이었다. 인간의 마력과 페자리안의 과학력을 이용하여 공간을 합치는데 성공, 함께 이곳으로 이주해 왔다. 하지만 이곳에 그로슈가 없기 때문에 강력한 마법을 사용할 수 있는 그로시안이 페자리안과 보통의 인간을 지배하였고 인간은 이에 맞서 대항하였다. 이에 염증을 느낀 페자리안은 그들을 떠나 하늘로 이주한 것이다. 그 후 인간이 그들보다 우수한 점에 대해 이야기하게 되는데, 다니의 말로는 합리적이고 공동체적인 그들보다 우수한 점을 든다면 자아의식이 있을 것이라 한다. 그러면서 한가지 예를 들게 된다.

▶1주일 후 죽어버릴지도 모르는 사람이 10일 걸리는 거리에 있는 약을 가지러 가겠는가?

1. 포기한다
2. 포기하지 않고 약을 찾으러 간다
3. 다른 방법을 찾는다

결국 포기하지 않는 마음 그 자체란 말인가? 어렴풋이 해답을 찾는 일행은 통행증을 돌려주기 위해 마법학원에 들리게 되고 아리오스트는 어떤 노랫소리를 듣고 뛰어간다. 그를 따라가 보면 한 음유시인이 노래를 부르고 있는데, 이 노래는 아리오스트의 어머니가 어릴 적 불러주었던 노래라고 한다. 음유시인은 이 노래를 라셀의 보양원에서 들었다고 한다. 통행증을 돌려준 뒤 북쪽에 있는 라셀로 가보자. 라셀에 도착하면 미샤가 어디론가 사라진다. 그녀는 북쪽에 있는 꽃밭에 있으며 주인공에게 꽃으로 만든 왕관을 선물한다.

▶뭐라고 대답합니까?

1. 고맙게 받아들인다
2. 거절해 둔다
3. 미샤가 쓰는 게 아름다워

그 후 쿠루마유리(백합의 일종인가 보다)라는 꽃말을 알고 있냐고 물어본다.

▶뭐라고 대답합니까?

1. 당신을 기다린다
2. 일곱빛깔 사랑
3. 영구불변
4. 재능있는 사람

그후 티피가 미샤와는 정반대인 꽃말이라고 놀린다.

▶뭐라고 대답합니까?

1. 미샤는 그렇게까지 나쁘지 않아
2. 신경쓰지 말라고 위로한다
3. 조용히 끄덕인다

미샤의 이벤트가 끝나면 마을 동북쪽의 보양원으로 가자. 여기서 전에 만났던 카렌을 만날 수 있으며 그녀에게서 요즘 동쪽에서 노랫소리가 들려온다는 것을 들을 수 있다. 그후 보양원을 빠져나오면 아리오스트가 노랫소리가 어머니의 그것인지 알고싶다며 페자랜드에 가보자고 한다. 페자랜드에 가면 스테라여왕이 어떤 마법사에게 잡혀간 것을 알 수 있다. 하지만 페자리안들은 여왕은 다시 뽑으면 되지만 희생자를 낼 수는 없다며 구출하러 가지 않는다. 게다가 아리오스트의 어머니가 반성실에 있지만 만날 수 없다는 이야기도 듣는다. 여왕을 구출하기 위해 라셀 동쪽의 숲으로 향하자. 라셀의 마을의 남동쪽 길로 돌아가면 그로시안의 유적에 도착하게 된다. 이곳의 문에는 열쇠가 잠겨져 있지만 왼쪽을 조사해 보면 그로시안만이 열 수 있는 문이 있다. 이 던전은 빛나고 있는 바닥을 밟으면서 진행하게 되는데 적도 나오므로 주의하자. 2층에는 4개의 바닥이 있는데, 밟으면 중간보스급 몬스터가 나타난다. 이 녀석은 주변에 푸르게 빛나는 물체로부터 에너지를 받고 있으므로 6개

의 물체를 모두 없애면 클리어 가능. 3층에 올라가 석판을 조사하면 3가지 힌트를 들을 수 있는데 그 힌트의 내용은 '불순한 빛은 제외된다', '짧은 것에서 긴 것으로', '남국의 하늘아래 잎새가 무성한 나무에 열린 바나나 하이비스커스 꽃이 떨어진다.' 이 힌트를 본 뒤 가운데 문을 조사하면 적이 나타나고 경보장치가 울린다.

RMC전투 7.



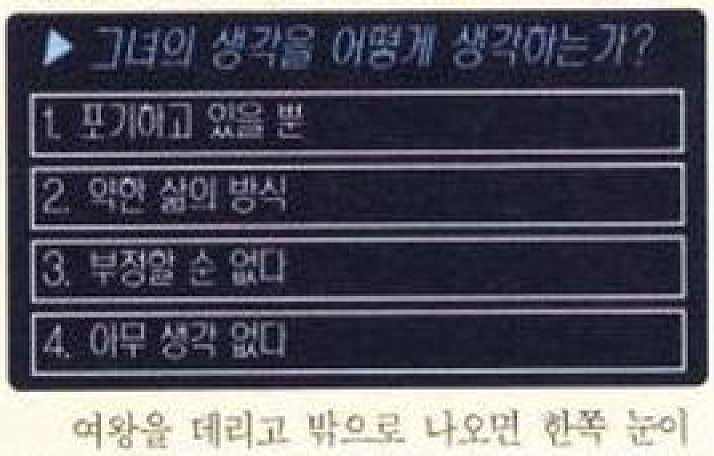
▲ 이곳에 문이 있다

적들을 물리치면 스테라 여왕이 깨어난다. 하지만 그녀역시 자신을 구하러 다른 페자리안이 오지 않을 거라 생각하고 있었다.

▶ 그녀의 생각을 어떻게 생각하는가?

1. 포기하고 있을 뿐
2. 약한 삶의 방식
3. 부정할 순 없다
4. 아무 생각 없다

여왕을 데리고 밖으로 나오면 한쪽 눈이 없는 자가 그녀를 이곳에 가두었다는 이야기를 한다. 이제 페자랜드로 가면 해독약을 받을 수 있다. 하지만 아직 인간을 완전히 인정하지 않았기 때문에 아리오스트의 어머니는 만날 수 없다. 로자리아로 돌아가 산드라에게 약(フェザリアンの薬)을 사용하자. 하지만 효과가 나타나려면 아직 시간이 필요하다. 아리오스트는 부모님에 대해 더 조사해봐야겠다면서 연구실로 돌아가고 나머지 일행은 하루밤을 보내게 된다. 그리고 그날 밤 주인공은 또다시 이상한 꿈을 꾸게 된다.



▲ 이 녀석은 과연 누구?

◆신하로써의 새로운 시작

깨어난 주인공은 티피에게 꿈속의 이야기를 한다. 아래층에 내려가면 나머지 일행과 건강을 되찾은 산드라가 있다. 티피는 모두에게 주인공의 꿈 이야기를 하고 워레스는 꿈속의 괴물이 수정광산 사건에서의 괴물과 닮은 것 같다고 한다. 또한 가면기사들이 자신을 습격한 녀석들과 흡사한 것 같다고 하는데,

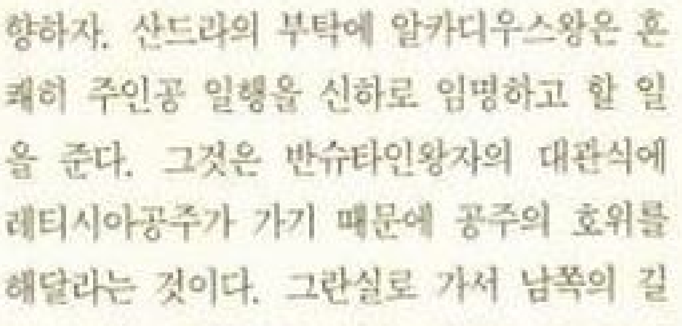
▶ 전에 본 '워레스가 습격당할 때의 꿈'을 이야기하겠습니까?

1. 예
2. 아니오

여러 가지 이야기를 하는 도중 산드라는 주인공이 본 괴물에 대해 약간 짚이는 데가 있다면서 오래전 그로시안이 인간을 지배할 당시에 나타난 게벨이라는 괴물에 대해 이야기한다. 여러 가지 조사하고 싶지만 수정광산이 반슈타인에 있기 때문에 어쩔 수 없는 상황. 이때 산드라가 한가지 제안을 한다. 그것은 로란디아 신하가 되는 것. 그렇게 된다면 반슈타인에 갈 일도 생길 수 있다는 것이다. 그후 산드라가 주인공에게 할말이 있다며 자신의 방으로 들어간다. 그녀는 앞으로 주인공에게 어떤 일이 있을지 모르지만 자신은 항상 주인공을 진정한 아들로 생각했으며 루이세 역시 친오빠로 여기고 있다는 말을 해준다. 이제 산드라와 함께 왕궁으로 향하자. 산드라의 부탁에 알카디우스왕은 흔쾌히 주인공 일행을 신하로 임명하고 할 일을 준다. 그것은 반슈타인왕자의 대관식에 레티시아공주가 가기 때문에 공주의 호위를 해달라는 것이다. 그란실로 가서 남쪽의 길로 가다 오른쪽으로 가면 라진의 성곽까지 갈 수 있다. 성곽 안으로 들어가 이곳을 지키는 브론손장군과 이야기하면 동쪽으로의 길이 열린다. 동쪽의 평원에 도착하면 레티시아공주와 대화가 이루어지는데, 도중 오즈왈드와 도적들이 나타난다.

RMC전투 8.

오즈왈드를 쓰러트리면 도적두목이 나타나지만 임페리얼 나이트 어네스트 라이엘이 나타나 두목을 단칼에 베어버린다. 공주는 그들과 함께 반슈타인으로 떠나게 되고 왕국으로 돌아가면 첫 번째 휴가가 주어진다. 휴가가 끝나면 두 번째 임무를 받게 된다. 그 임무는 게벨에 대한 정체를 조사하는 것.



▲ 삭막하지만 멋진 어네스트

우선 이곳에서 가까운 수정광산부터 가게 된다. 이곳에 가기 위해선 마법학원장의 허가가 있어야 하므로 마법학원의 7층의 비서에게 탐사의뢰서(立入検査依頼書)를 보여준 뒤 원장에게 다시 보여주면 허가를 내려준다. 하지만 그는 일행에게 마수정의 불법유출에 대해 조사해 달라고 한다.

▶ 마수정의 불법유통의 조사의뢰를 받아들이겠습니까?

1. 흔쾌이 받아들인다
2. 어쩔 수 없이 받아들인다
3. 거절한다

이제 콤스프링스로 가서 남쪽에 있는 병사에게 수정광산 통행증(水晶鉱山通行証)을 보여주면 이곳을 지나갈 수 있다. 북쪽으로 올라가다 보면 갈림길이 나오는데, 오른쪽을 통해 위로 올라가면 광산마을 발미에가 나온다. 마을서쪽에는 광산으로의 길이 있는데 경비병에게 수정광산 출입증(水晶鉱山立入)을 보여주면 들어갈 수 있다. 광산은 오른쪽의 구 광산과 산 정상의 신 광산으로 되어 있는데 구 광산에 들어가려 하면 경비병이 계속해서 일행을 쫓아낸다. 이곳에 몰래 들어가 볼 방법을 찾아야 할텐데… 마법학원의 6층에 가서 이야기하면 투명해 지는 약을 만들기 위해선 브레임 화산에서 나는 크리아노 초(クリアノ草)가 있어야 한다는 것을 들을 수 있다. 이 풀을 찾아 마을 서남쪽에 있는 브레임 화산으로 향하자. 화산에는 항상 독가스가 뿜어져 나오지만 잠시동안 그것이 멈추는데, 그 안에 들어갔다 빠져 나와야 한다. 텔레포트가 통하지 않고 아이템이 많이 숨겨져 있다. 제일 안쪽까지 들어가면 전투가 일어난다. **RMC전투 9.**

크리아노 초를 얻은 후 동굴 밖으로 나오다 보면 갑자기 용암이 분출하여 일행을 습격하지만 미지의 힘에 의해 용암이 멈춰 서게되고, 밖으로 나오자 동굴 입구는 막혀져 버린다. 이제 마법학원의 6층으로 가서 교수에게 이 풀을 주면 투명화 약(透明化薬)을 만들어 준다. 수정광산 입구에서 투명화 약을 사용한 뒤 안으로 들어가 보자. 광산 내부로 들어가면 루이세가 유령이 나올까봐 걱정하게 된다.

▶ 유령은 있다고 생각하십니까?

1. 존재하지 않는다
2. 본적이 있다
3. 조용이 있기로 한다

이후 더욱더 안쪽으로 들어가면 도굴꾼을 만나 싸우게 된다. **RMC전투 10.**

도굴꾼을 모두 물리친 뒤 정면의 벽을 조사하면 워레스가 벽을 부수고 안으로 들어가게 된다(○버튼 연타). 안에는 꿈에서 본 그 괴물의 모습이 벽에 새겨져 있다. 아무래도 그 녀석은 이 벽에서 나온 것 같다. 이 사실을 왕국으로 보고하러 가자. 보고가 끝나면 왕은 진상규명을 위해 조사단을 파견하고 2번째 휴가를 준다.

◆전란의 시작

휴가가 끝나면 일행은 레티시아공주를 맞이하러 가게 된다. 라진 성곽에서 브론손 장군과 이야기하면 반슈타인 왕국으로부터 선전포고가 들어온다. 이제 그에게서 원군요청서(援軍要請)를 받아 왕에게 전해주자. 왕은 일행에게 포로들을 구출해 오라는 임무를 준다. 다시 라진 성곽으로 가서 브론손 장군과 이야기하면 공주 등의 포로가 있는 위치는 곧 알게될 것이며 당면 문제는 반슈타인군이 협곡에 다리를 만들고 있으므로 이것을 막아야 한다는 것이다. 동쪽의 평원을 지나 협곡에 도착하면 6명이 적군이 다리를 만들고 있다.

RMC전투 11.

▶ 이 상황에 대해 뭔가 제안이 있습니까?
1. 예
2. 아니오

▶ 제안내용은 무엇입니까?
1. 저 정도의 인원이면 다리를 완성하는데 시간이 걸린다
2. 저 정도의 인원이면 우리들로도 해치울 수 있다
3. 아무 것도 아니다

다리를 파괴하면 적군의 사령관이 나타나는데, 그는 바로 쥬리앙. 그는 이번엔 싸울 수 없어 살려주지만 다음엔 봐주지 않겠다고 하고 사라진다. 우선은 라진 성곽으로 돌아가자. 브론손장군에게 이 사실을 보고하면 병사가 달려와 레티시아공주를 태운 마차가 갈아오스 감옥을 향해 떠났다는 정보를 말해준다. 갈아오스 감옥은 협곡의 건너편에 있다고 한다. 협곡에 도착하면 일행은 로프를 타고 건너편으로 가게 된다. 하지만 돌아올 때는 루이세의 마법력이 남아있어야 하므로 주의가 필요하다고 한다. 앞으로 진행하면 동굴이 나오고 이곳에서 퀸겔과 싸울 수 있는데 직접공격을 5회 당하면 도망친다. 동굴 밖으로 나서면 북쪽으로 가서 갈아오스 감옥을 본 뒤 동쪽으로 오면 다리사이에서 호송마차를 습격하는 작전을 세우게 된다. 이제 바위 뒤에 숨어서 기다리면 된다. 이때 워레스가 둘씩 교대로 쉬자고 한다.


▲ 임페리얼 나이트가 되어 나타난 쥬리앙



▲ 이곳에서 숨어 기다리자

▶ 누구와 함께 쉬겠습니까?
1. 루이세
2. 미샤

루이세와 망을 보다보면 티피가 지루해 하고 셋은 함께 대화하게 된다. 루이세는 왕의 신하가 된 것을 후회하지 않냐고 물어본다

▶ 뭐라고 대답하겠습니까?
1. 하고있지 않다
2. 조금 하고 있다
3. 하고 있다
4. 어째서 그런 질문을 하는지 물어본다

시간이 지나면 적들이 오는 소리가 들려온다. 여기서는 기습 타이밍을 정해야 하는데 녹색 표시가 마차이므로 마차가 지나갈 때 바위 밖으로 나가자. 밖으로 나가면 전투에 들어간다. 노란 표시는 쥬리앙이므로 되도록 멀리 떨어지게 하자.

RMC전투 12.

무사히 공주를 구출하면 텔레포트를 사용 라진성곽으로 가자. 브론손장군에게 이야기하면 하루밤을 보낼 수 있다. 로자리아에 도착하면 공주가 자신을 구하러 온 이유를 묻는다.

▶ 레티시아공주를 구하러간 이유는 무엇입니까?
1. 알카디우스왕의 명령으로
2. 나라의 주인을 도와주는 것은 국민의 의무이므로
3. 친구를 도와주는 것은 당연한 일이므로

마을에 들어서면 엘리엇이 오즈왈드에게 쫓기고 있다. 그를 도와주자.

RMC전투 13.

전투가 끝나면 주인공과 루이세가 복면의 남자를 쫓아가게 된다. 그러면 마을 남쪽에서 제노스를 만나게 된다. 그는 카렌의 입원비를 벌어야겠다면서 어디론가 달려간다. 일행에게 돌아가면 공주가 엘리엇을 보며 수상해 한다. 반슈타인의 리샬왕과 닮았다고 하는데….



▲ 네 녀석이 더 수상하단 말이다

▶ 엘리엇과 리샬왕과의 관계를 어떻게 생각합니까?
1. 닮았지만 타인
2. 쌍둥이
3. 동일인물
4. 엘리엇이 진짜, 저쪽은 가짜
5. 저쪽이 진짜, 엘리엇은 가짜

대화도중 공주는 엘리엇의 팔찌가 리샬의 팔찌와 같다고 한다. 우선 성으로 돌아가 지금까지의 일을 보고하자. 엘리엇은 사건의 진상이 규명될 때까지 성에 보호되고 공주를 구출하고 전쟁을 일시적으로나 막은 주인공에게 기사의 칭호와 약간의 땅이 주어진다. 왕과 워레스의 말에 따르면 현재 가장 큰 문제가 되는 것은 란작 국의 참전이라고 한다.

▶ 란작 왕국과의 이면전을 막기위해 어떻게 하겠습니까?
1. 먼저 란작 왕국을 쓰러트린다
2. 바로 반슈타인 왕국을 쓰러트린다
3. 란작 왕국과 동맹을 맺는다
4. 란작 왕국은 무시한다

이제 주인공에게 3번째 휴가가 주어지고 휴가가 끝나면 란작 왕국과 상호불가침 조약을 맺기 위해 란작으로 떠나게 된다. 라진 성곽 동쪽의 협곡전 평야에서 아래로 내려가다 보면 국경이 나오고, 국경에서 행상인 통행증(ランザック行商)을 보여주면 통과할 수 있다. 이곳에서 오른쪽으로 계속 가면 가라실즈가 나온다. 이곳에 들어가면 워레스가 마음에 걸리는 일이 있다고 하는데…

▶ 워레스의 '마음에 걸리는 말'이란 뭐라고 생각합니까?

1. 마을에서 문제를 일으키지 말라고 한 것
2. 마을에 반슈타인병사가 있다는 것
3. 생각나지 않는다

마을에 들어선 후 민가의 할아버지로부터 웨버장군이 이곳에 와있다는 소식을 듣게 된다. 그러면 워레스가 여관으로 가서 할 이야기가 있다고 한다. 여관에 가서 워레스와 이야기하면 웨버장군이란 용병단에서의 동료이며 그와 이야기해 보면 무언가 될 것 같다고 한다. 그리고 당시 한 명의 부대장인 감람이란 자가 있었는데 그는 반슈타인의 신하로 들어갔다고 한다. 그후 정보수집을 위해 모두들 각자 행동을 하게된다. 마을 오른쪽 위로 가면 감시인이 있어 더 이상 들어갈 수 없다. 미샤나 루이세에게 부탁해서 감시인의 주위를 딴데로 옮긴 뒤 저택으로 잠입하자. 감시인의 눈을 피해 저택 오른쪽의 굴뚝까지 올라가면 티파가 저택 안으로 잠입한다. 이제 다시 저택 밖으로 빠져나오자. 티파가 안에서 본 내용은, 반슈타인이 숲을 지나 로란디아군을 공격하는 동안 란작이 그 뒤에서 협공한다는 것. 반슈타인이 란작과 싸우지 않는다는 것을 전제로 웨버장군은 그 서약에 동의한다. 이제 여관에 가서 동료들에게 이 사실을 이야기 해준 후 라진 성곽으로 돌아가 보고하자. 브론손장군과 이야기하면 다들 이것저것 대안을 생각해 보지만 해답이 나오지 않는다





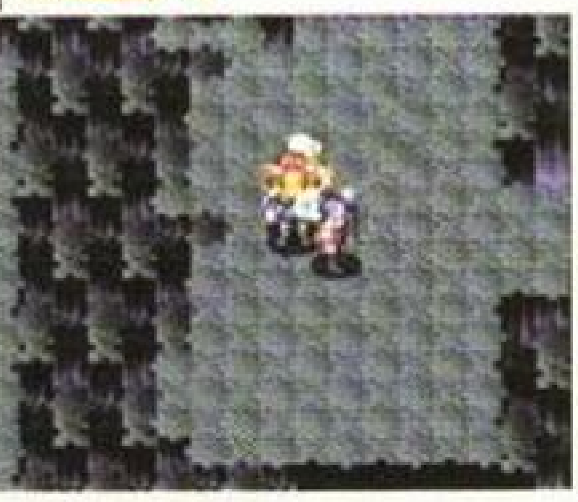
▲ 이 사람이 웨버장군

▶ 어떤 작전을 제안하겠습니까?

1. 이쪽이 먼저 공격한다
2. 방어전에 전념한다
3. 반슈타인과 란작을 싸우게 한다

결국 두 나라를 싸우게 하는데 동의한 일행. 그러기 위해서는 란작군대가 통과하는 미로의 숲을 가동시킬 필요가 있다. 미로의 숲에는 그로시안의 유적이 있으며 그곳에 마수정의 조각을 갖다 놓으면 마법이 발생하여 그로시안 외에는 길을 헤매게 된다고 한다. 로란디아 성 연구실의 산드라에게 가서 마수정을 받아온 뒤 미로의 숲에 있는 그로시안의 유적으로 향하자. 유적은 라진 성곽 동쪽에서 첫 번째 숲으로 들어간 뒤 아래, 왼쪽아래, 왼쪽위로 가면 나온다. 유적안에 들어가면 5가지색의 바닥이 나오는데, 백, 적, 청, 녹, 황 순으로 누르면 길이 열린다. 2층에서는 왼쪽으로 돌아가서 붉은색 바닥을 조사하면 아래로 내려가는 계단이 생긴다. 그 아래 있는 바닥을 누르면 위쪽의 두 개의 문이 열려 아이템도 얻을 수 있다. 마지막 층에서는 3개의 가디언을 물리친 뒤 그곳에서 재생 제어키(再生制御キー) 3개를 얻고 이것을 2층의 제단에 모두 올려놓으면 마스터 가디언의 재생능력을 없앨 수 있다. 이제 최하층으로 가서 마스터 가디언과 싸우자.

RMC전투 14


▲ 이곳에 재생 제어키를 사용하자

중앙의 제어장치에 마수정의 조각(魔水晶のかけら)을 사용하면 숲의 방어장치가 작동되어 란작군이 반슈타인군의 뒤쪽으로 가게된다. 아래로 내려가 아이템을 얻고 회복한 뒤 밖으로 빠져나가자. 밖으로 나가면 그렌갈이라는 도적이 공격해 오지만 상대가 되지 않는다. 하지만 녀석은 그로슈결정을 이용해 숲에서 빠져나가 버린다. 이제 반슈타인군의 뒤쪽으로 돌아가면 전투가 일어난다.

RMC 전투 15.

숲에서 빠져나온 뒤 성으로 가서 이 사실을 보고하자. 왕은 란작과 정식으로 동맹을 맺겠다면서 일행을 란작으로의 사절단으로 보낸다. 가라실즈로 가면 란작의 병사가 일행을 오해하며 막아선다. 이들에게 통행증(ランザック正規)을 보여주자. 그후 시간을 보내다 보면 그렌갈이 나타나 병사들을 공격한다.

RMC전투 16.

이제 마을오른쪽 아래의 출구로 나가자. 여기서도 통행증을 보여주면 된다. 마을을 빠져나가 남동쪽으로 가면 란작에 도착하게 된다. 성문 앞에서는 왕에게의 편지(ランザック王へ)를 보여주면 통과시켜 준다. 란작 국왕과 이야기하면 불가침 조약에 동의하게 된다. 서신을 받은 후 아래로 내려오다 보면 워레스의 옛 동료인 웨버를 만나게 된다. 로란디아로 돌아가 란작왕으로부터의 서신(ランザックから)을 보여주면 4번째 휴가를 준다.

◆ 게벨의 비밀을 찾아

휴가가 끝나면 왕은 원래의 목적으로 돌아가 게벨에 대해 조사해 보라고 한다. 산드라에게 조언을 구하면 그녀는 워레스가 습격당한 곳에 가보라고 한다. 이곳에 가기 위해서는 갈아오스 감옥의 북동쪽에 있는 크레인 마을로 가야 한다. 마을에 도착하면 몬스터사를 만날 수 있다. 그는 신기한 가루를 이용 몬스터들을 조종하는 능력을 지니고 있었다. 촌장의 집에 가보면 그에게서 최근 폭포 쪽으로 갔던 사람들이 모두 실종되었다는 이야기를 듣게 된다. 또한 그로시안들도 조금씩 실종되고 어떤 사람들은 변사체로 발견된다는 이야기도 해준다. 우선 마을 북쪽의 폭포로 향하자. 조금 진행하다 보면 워레스가 이 근방인 것 같다고 한다.

▶ 이 근처라는 것은 어떤 뜻이라 생각합니까?

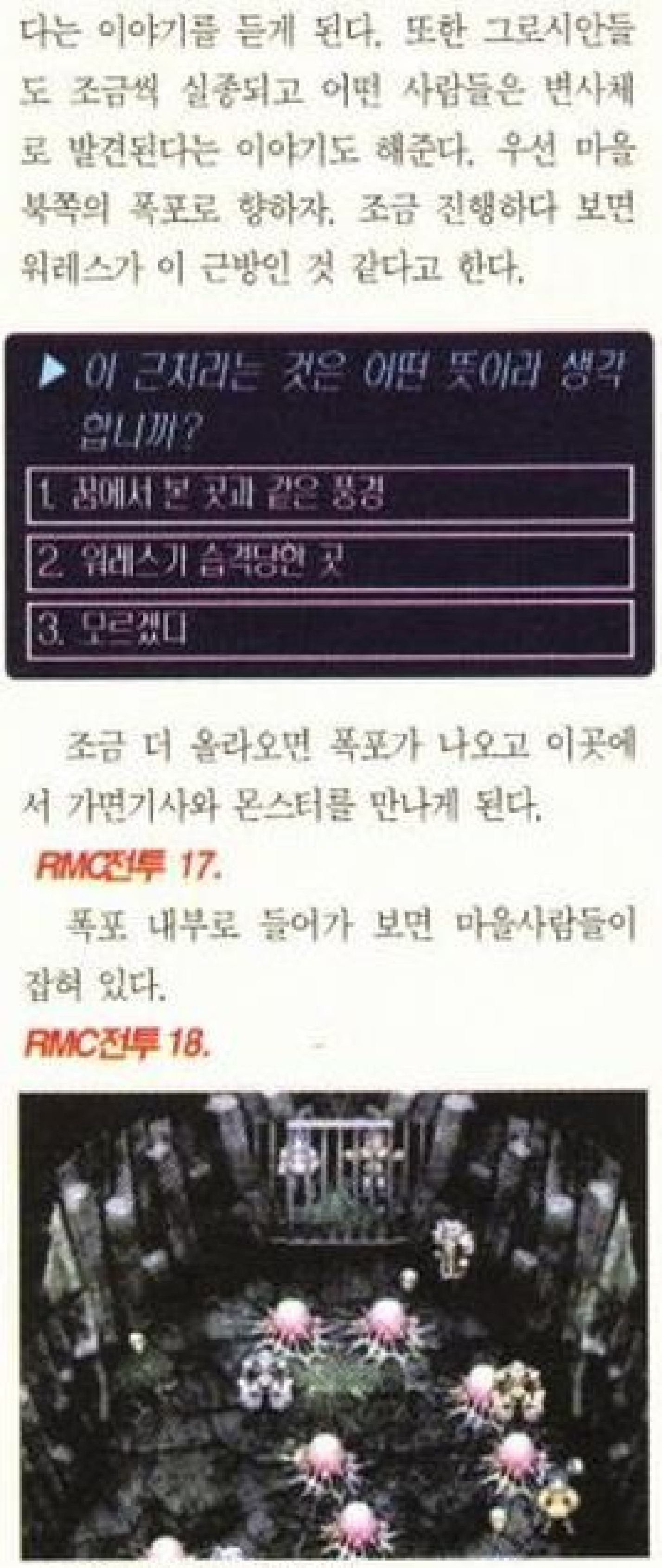
1. 꿈에서 본 곳과 같은 풍경
2. 워레스가 습격당한 곳
3. 모르겠다

조금 더 올라오면 폭포가 나오고 이곳에서 가면기사와 몬스터를 만나게 된다.

RMC전투 17.

폭포 내부로 들어가 보면 마을사람들이 잡혀 있다.

RMC전투 18.


▲ 기분나쁜 알이 잔뜩 있다

마을로 돌아오면 반슈타인병사와 쥬리앙을 만날 수 있다. 그는 주인공에게 마을의 촌장을 죽였냐고 물어보지만 아닌 것 같다며 반슈타인의 마지막 그로시안이 죽었기 때문에 더이상 이런 일은 없을 것이라고 한다. 그후 일행의 목적을 물어본다

▶ 너희들은 어떤 목적으로 이곳에 왔지?
1. 쥬리앙을 만나기 위해
2. 전쟁과는 관계없는 임무
3. 적에게 가르쳐 줄 수 없다
4. 괴물의 조사에 대해 가르쳐 준다

그후 쥬리앙은 전장에서 만나게 되면 그냥 보내주지 않겠다고 하며 사라진다. 촌장의 집에서는 촌장을 죽인 남자에 대해서 들을 수 있다. 아래에 있는 여자에게 촌장의 아들로부터 받은 유품의 나이프(形見のナイフ)를 주면 촌장의 지팡이를 받을 수 있다. 성으로 돌아가 왕에게 보고하면 5번째 휴가가 주어진다. 휴가가 끝나면 다음 일을 받게 된다. 그것은 바로 휴양소에 있는 그로시안에 대한 것.

▶ 휴양소에 있는 그로시안의 이름은?
1. 카렌
2. 아이린
3. 기억나지 않는다
4. 관심 없다

이번 임무는 그녀를 찾아 마법학원에 데리고 와서 보호하는 것이다. 라셀의 보양원에 가서 그녀를 찾아보면 어디론가 갔다는 이야기밖에 들을 수 없다. 하지만 그녀의 애인이 메디스의 마을에 있다고 하니 메디스로 가보자. 마을서쪽에 있는 약초를 재배하는 곳에 갔다가 마을로 다시 들어오면 아이린과 그녀의 애인 닉이 나타나지만 아이린을 노린 오즈왈드도 나타난다.

RMC전투 19.

아이린을 데리고 마법학원의 학원장에게 가면 아이린을 학원에서 보호할 수 있게 된다. 여기서 아리오스트가 나타나 같이 모험을 하자고 하므로 다시 동료로 만들 수 있다. 왕에게 이 사실을 보고하면 6번째 휴가가 주어진다. 휴가가 끝나면 주인공은 가면 기사가 용들을 비밀아지트로 데리고 가는 꿈을 꾸게 된다. 워레스의 말에 따르면 그곳은 올리비에 호수같지만 현재 전장이 되어 있기 때문에 접근하기 힘들거라 한다. 왕에게 이 사실을 이야기하면 마을서북·쪽에 전장으로의 운송로가 만들어졌으므로 쉽게 갈 수 있을 거라며 운송단과 함께 그곳에 가라고 한다. 마을을 빠져나가려 하면 주인공과 똑같이 생긴 랄프라는 남자가 찾아온다. 그는 태어나자마자 헤어진 쌍둥이 동생을 찾고 있다고 하며 주인공이 그 동생인 것 같다



▲ 주인공과 똑같이 생긴 녀석이다

▶ 랄프와 숙소에 가겠습니까?
1. 모두에게 맡긴다
2. 간다
3. 가지 않는다

며 숙소로 가서 이야기하자고 한다.

숙소에 도착하면 하루밤을 묵게 되고 밤중에 랄프가 루이세를 습격한다.

RMC전투 20.



▲ 이 할아버지는 혹시?

녀석의 정체는 플래시 고렘이었다. 그렇다면 주인공의 꿈에서 워레스를 습격한 것도 주인공이 아닌 것이다. 어쨌든 올리비에 호수로 가기 위해 다시 마을서쪽으로 가면 보급품의 운송단장이 몬스터들에게 습격당해 전장까지 갈 수 없다고 한다. 그러면서 호위를 해달라고 하는데, 예라고 대답하자. 여기서부터는 회복없이 4회 전투를 치러야 하므로 단단히 준비하는 것이 좋다. 진행하다 보면 엄청나게 바람이 불어 티피가 날려가려 한다.

계속 진행하다 보면 몬스터들이 나오는

▶ 뭐라고 이야기합니까?
1. 신경을 써준다
2. 무력하다며 포기한 듯 말한다
3. 너를 붙잡으려고 이야기한다
4. 무시한다

데 3번 전투가 끝나면 몬스터사의 짓인 것을 알게된다. 3번째 전투가 끝난 곳에서 왼쪽위로 가면 섀도우 나이트 중 한 명인 몬스터사와 싸울 수 있다.

RMC전투 21

전투가 끝난 후 몬스터사는 새를 타고 도망가고 그렌같도 사라진다. 다시 동쪽으로 가면 로란디아군 전진기지가 나온다. 벨나드장군과 이야기하면 섀도우 나이트란 임페리얼 나이트의 정 반대로 무대의 뒤에서 암살과 방해공작으로 혼란을 일으키는 존재라고 한다. 그와 한번 더 이야기한 후 텐트에서 휴식을 취하자. 오른쪽으로 나가려 하면 반슈타인의 역습에 걸리고 만다.

RMC전투 22.

전투가 끝나면 전령이 나타나 아군이 우세를 보이고 있지만 다리를 확보하지 못하고 있다고 한다. 회복 후 오른쪽으로 가면 임페리얼 나이트 때문에 더 이상 진격하지 못하고 있다.

RMC전투 23.



▲ 임페리얼 나이트중 한 명인 오스카

▶ 전선이 교착되어 있는데 어떻게 하겠습니까?
1. 우리가 싸운다
2. 지금은 싸우지 않는다
3. 우리들이 나설 때가 아니다

오스카와 접근하게 되면 쥬리앙의 이야기를 한다.

▶ 뭐라고 이야기합니까?
1. 쥬리앙이 여성인 것을 이야기한다
2. 어떤 이야기를 했는지 묻는다
3. 할말없다

오스카를 물리치면 어네스트가 나타나지만 그는 곧 사라져 버린다. 이제 다리건너 북동쪽의 올리비에 호수로 향하자. 호수에 도착하면 티피가 주인공에게 이 호수가 꿈속에서 본 호수냐고 물어본다

▶ 이곳이 꿈에서 본 호수입니까?
1. 이곳이 틀림없다
2. 기억나지 않는다
3. 이곳이 아니다

호수 부분을 조사하면 성스러운 홀을 발견할 수 있으며, 오른쪽 위의 바위를 조사하면 비밀통로를 발견할 수 있다. 동굴을 진행

하다 보면 용 8마리에게 습격당하는 곳이 있는데 이곳에서는 마법으로 싸우자. 이곳을 지나면 바닥이 무너져 아래로 떨어지게 되는데, 왼쪽에서 엄청난 물살이 흘러오므로 빨리 오른쪽 위로 달려가자. 오른쪽으로 진행하면 계단이 나오며 그곳에는 용들이 유적을 파괴하고 있다.

RMC전투 24.



▲ 이곳을 조사하라

▶ 계단 위에는 무엇이 있을까?

1. 용의 둥지가 있다
2. 용이 좋아하는 것이 있다
3. 게벨을 방해하는 것이 있다
4. 상상할 수 없다

용이 파괴하려 하던 곳을 조사하면 안으로 들어갈 수 있으며 그곳에서 한가지 책을 발견하게 된다. 그곳에는 게벨이 그로시안이 만든 생체병기라는 것과 게벨이 마법에 약하다는 것이 쓰여져 있다. 이제 지금까지의 조사결과를 보고하기 위해 성으로 가면 7번째 휴가를 받게 된다.

◆ 학원장의 진실

휴가가 끝나면 왕은 앞으로는 특별한 임무를 주지 않겠다면 알아서 일을 하라고 한다. 산드라의 연구실로 가면 루이세의 실습이 끝났다며 학원장이나 부학원장에게 보고하라고 한다. 학원에 도착하면 미샤가 나타나 루이세에게 질 수 없다며 강제로 동료가 된다. 7층에 올라가서 비서들과 이야기 해보면 학원장과 부학원장 모두 학원 내에 없다는 것을 알게 된다. 결국 학원장의 비서에게 실습종료 보고서를 맡기게 된다. 그후 학원을 나서려 하면 아이린을 만나러 온 닉을 보게되고, 루이세에게서 아이린이 다목적 홀에 있을 것 같다는 이야기를 들은 후 다목적 홀로 가보지만 학원장이나 부학원장의 허가 없이는 만날 수 없다는 이야기를 듣게 된다(다목적 홀은 아리오스트의 연구실 반대쪽에 있다). 메디스의 마을로 가서 부학원장의 집에 가봐도 그는 집에 없고, 학원으로 돌아와 아리오스트 연구실 옆에 있는 학생과 이야기하면 최근 어떤 남자들이 사람이 들어갈 만한 큰 상자를 이 근처에서 꺼내갔다는 이야기를 듣게 된다. 최근 조용해진 다목적 홀과, 홀에서 나온 큰 상자….

▶ 상자 속에 무엇이 들었다고 생각합니까?

1. 보물
2. 인간
3. 서류

이제 6층의 약제연구실에서 투명화약을 받아 다목적 홀로 들어가 보자. 홀 안에는 한 명의 남자가 죽어 있다. 여기서 그가 가지고 있는 붉은 귀걸이를 루이세가 줍게 되는데, 주인공이 직접 주워도 된다. 미샤의 말로는 죽은 남자가 부학원장과 아는 사이라고 하는데,


▲ 이곳에 비밀문이 있다

▶ 지금까지의 정보에서 유도되는 추리는?

1. 학원장이 수상하다
2. 부학원장이 수상하다
3. 이 남자의 동료들이 한 짓이다
4. 귀걸이를 떨어트린 사람이 범인
5. 그로시안이 반란을 일으켰다

이제 다목적 홀의 안쪽 벽을 조사하면 숨겨진 문을 발견할 수 있다. 이곳을 통해 나오면 큰 상자가 나왔다는 아리오스트의 연구실 옆이 나온다. 그곳의 남자는 상자가 학원 지하의 특별연구실로 옮겨졌다고 하는데… 잠시 후 티피에게 산드라로부터의 통신이 들어온다. 산드라는 반슈타인이 란작을 공격하고 있으며 란작으로부터 응원요청이 들어왔으니 일행도 가고 싶다면 가보라고 전해준다. 여기서 분기가 일어나는데 란작은 지금 당장 위험하므로 우선 란작으로 향하는 것이 좋다. 란작에 도착하여 왼쪽으로 나가면 웨버장군의 란작군과 반슈타인군이 대치하고 있다.

RMC전투 25.

쥬리앙을 쓰러트리면 반슈타인군이 쥬리앙을 도와주러 오지만 가라실즈까지 후퇴하게 된다. 적들이 모두 도망치기 전에 주인공을 화면 왼쪽끝까지 이동시키면 그를 따라가게 되고 그는 어째서 주인공과 자신과 만나게 되었으며 적이 되었는지 한탄한다.

▶ 뭐라고 대답합니까?

1. 힘든 것은 쥬리앙뿐만이 아니야
2. 모든 것은 전쟁 때문이야
3. 모든 것은 운명

결국 쥬리앙은 가라실즈로 돌아가게 되고 일행은 원래의 임무로 돌아가게 된다. 마법학원으로 돌아오면 7층에 있는 학원장의 여비서와 만나자. 그러면 그녀의 귀걸이가 달라진 것을 알게된다.

▶ 뭐라고 물어보겠습니까?

1. 귀걸이가 달라진 것을 지적한다
2. 붉은 귀걸이는 어떻게 했냐고 물어본다
3. 귀걸이 모으는 것이 취미냐고 물어본다

하지만 그녀는 전혀 모른체하며 대답을 회피한다. 다시 메디스로 가서 부학원장의 집에 가보면 그를 만날 수 있지만 그로시안이 없어졌다는 이야기를 듣고 학원으로 가버린다. 학원으로 가서 부학원장에게 지하의 연구실을 보여달라고 하면 그는 당황하여 거절한다. 하지만 학원장의 비서와 이야기하면 학원장이 나타나고….

▶ 뭐라고 이야기합니까?

1. 그로시안에 대한 연구성과를 물어본다
2. 지하의 연구실을 보여달라고 한다
3. 별로 없다

이제 그를 따라 지하로 내려가 보자. 그는 그로시안에 대한 연구 결과를 가르쳐 주지만 별로 필요없는 것. 그후 비서가 내려와 학원장을 불러가고 학원장은 그로시안 실종사건을 비밀로 해달라고 한다. 그와 비서가 돌아가면 티피가 주인공에게 어떻게 생각하냐고 물어본다

▶ 학원장에 대해 어떻게 생각하지?

1. 학원장에게 이상한 점은 없다
2. 역시 학원장이 수상해…

하지만 워레스는 너무나 깨끗한 것이 오히려 수상하다고 한다. 다시 부학원장과 이야기하면 워레스의 협박에 의해 연구실을 보여주겠다고 한다. 하지만 지하의 연구실을 조사해 봐도 수상한 점은 발견되지 않는다. 그로슈를 연구하는 학원장과, 저주를 연구하는 부학원장. 둘 다 그로시안을 필요로 한다.

▶ 현시점에서 범인은 누구라고 생각됩니까?

1. 학원장
2. 부학원장
3. 그 외의 인물

여기서 워레스는 일행의 행동이 계속 한 발 늦게 이루어진다며 산드라 역시 수상한 것 같다고 한다. 산드라를 만나면 누군가 티피를 통해 일행의 행동을 훔쳐보고 있다는 것 같다며 이것을 방해하는 매직져머를 준다. 그후 산드라와 다시 이야기하면 마음에 걸리는 것이 있다며 수정광산에 갔을 때를 생각해 보라고 한다.

▶ 구 광산의 천정은 어떠했습니까?

1. 바로라도 부서질 것 같았다
2. 튼튼하여 부서질 걱정은 없었다
3. 기억나지 않는다

그러면 20년 전과 이번 탐사 시에 일어난 사고는 인위적인 것 같다고 한다.

▶ 양쪽의 조사에 모두 참가한 인물은?

1. 학원장
2. 부학원장
3. 모르겠다

이제 학원장의 원래 출신지인 메디스로 가자. 마을의 왼쪽으로 나가려 하면 미샤가 그쪽에 자신이 자란 집이 있다며 오라고 한다. 미샤가 간 후 루이세는 친구를 의심해선 안되지만 그녀가 이곳에 오면 더욱더 이상해진다고 한다.

▶ 뭐라고 이야기해 줍니까?

1. 친구를 의심해선 안 된다
2. 분명 미샤는 이상해
3. 미샤를 정신차리게 할 수 있는 건 루이세 뿐

미샤를 따라가면 황량한 벌판만이 있을 뿐. 그녀는 자신의 기억은 이곳이 틀림없다면서 광분한다.

▶미샤에게 어떤 이야기를 해주겠습니까?

1. 안아준다
2. 서두를 필요는 없다고 이야기 해준다
3. 정신차리도록 격려해 준다
4. 해줄 말이 없다

라셀마을의 꽃밭으로 가보면 미샤가 있다.

▶ 뭐라고 이야기하겠습니까?

1. 도망쳐봤자 아무 것도 되지 않는다고 말한다
2. 안아준다
3. 우리들에게 맡기라고 한다

미샤가 합류하면 다시 메디스로 가자. 부학원장의 집에 가면 아무도 없다는 것을 알게되고, 일행은 혹시 모르니까 몰래 들어가 보자고 한다. 여기서도 루이세가 문을 열게 되는데 주인공이 열 수도 있다. 집안에 있는 그림을 조사하면 스위치가 나오고 이것을 누르면 비밀통로가 나온다. 하지만 비밀 연구실에서도 수상한 점은 발견되지 않는다. 이제 다시 학원으로 와서 7층에 올라가 보면 비서가 없어진 것을 알 수 있다. 부학원장의 비서 말로는 방금 나갔다고 하므로 따라서 밖으로 나가 보자. 밖으로 나가 학생들과 이야기해보면 비서가 서쪽으로 갔다고 한다. 서쪽으로 진행하며 데리스 마을까지 가면 마을사람들로부터 이곳에는 오지 않은 것을 알게 되므로 다시 동굴로 가서 동굴 서쪽입구에서 오른쪽 아래로 들어가자. 그러면 비서가 어디론가 들어가는 것을 발견하게 된다. 그녀가 한 것처럼 왼쪽의 바위를 조사하고 나타나는 패널을 조사하여 안으로 들어가자. 비밀연구소에 들어가면 왼쪽과 오른쪽 방이 있는데 이곳에서 암호를 맞춰야 한다. 왼쪽의 문제는 마법학원의 4층이 무엇이냐는 문제이고(圖書館) 오른쪽은 3개의 번호를 입력하는 것인데, 4, 4, 9를 입력하면 된다. 안으로 들어가면 비서가 아이린을 데리고 이상한 실험을 하고 있으며 아이린을 구하려 하면 학원장이 나타난다. 그는 오래 전 멸망한 그로시안의 후예였던 것이다. 하지만 오랫동안 인간의 피가 섞여 보통의 인간이 되자 그로시안의 그로슈를 뽑아낸 후 그로시안이 되어 세계를 지배하려 한 것이다. 또한 여기서 미샤와 비서가 학원장이 만들어낸 호문크루스라는 것을 알게 된다. 그녀를 만든 것은 최강의 그로슈를 가진 루이세를 감시하게 하기 위한 것.

RMC 전투 26.



▲ 아이린 발견!

▶ 미샤에게 해줄 말은?

1. 힘내라고 격려한다
2. 미샤는 동료야
3. 증오는 학원장에게 풀라고 이야기한다
4. 지금은 싸우게 한다

전투 중 미샤가 혼란을 일으키게 된다.

미샤에게 이야기를 잘 해주면 다시 동료가 되어 싸우게 된다. 그후 도적들이 증원으로 도착하게 되지만 아이린을 찾아온 닉도 등장한다. 학원장이 쓰러진 후 티피는 산드라에게 보고하기 위해 밖으로 나가고, 루이세에 의해 미샤도 힘을 얻는다. 하지만 아이린은 그로슈를 모두 빼앗겨 폐인처럼 되버리고 만다. 이제 왕에게 보고하기 위해 성으로 가자. 성에 도착하면 미샤가 동료에서 나가 버린다. 왕에게 보고 시에는 매직져머(マジックジャマ－)를 산드라에게 돌려주자. 그후 8번째 휴가가 주어진다.



▲ 루이세와 미샤의 우정신

◆ 왕위 탈환

휴가가 끝난 후에는 왕궁에 도적이 침입한다. 그들은 엘리엇을 노리고 온 것이다.

RMC전투27.

전투도중 복면이 갈라지면서 복면의 남자가 제노스인 것을 알게 된다. 제노스는 무투대회에서 주인공이 자신에게 독을 먹여 우승했다면서 도망친다. 왕에게 가면 산드라는 엘리엇이 진정한 왕일지도 모른다며 란작으로 가서 자신의 스승인 벤첼을 만나보라고 한다. 란작 성문 앞에서는 란작왕에게 보내는 서신을 보여주면 된다. 그후 벤첼을 만나면 다음과 같은 이야기를 해준다. 우선 18년 전 부활한 게벨이 그에게 주어진 인간을 멸망시키라는 명령에 따라 이번 전쟁을 일으킨 것이다. 그것을 위해 막 태어난 리샬왕자를 복제하여 왕위에 올린 것이다. 그리고 그것을 실행한 사람이 바로 벤첼 자신. 게벨에게 목숨을 위협받아 어쩔 수 없는 일이었다. 리샬왕이 왕위에 오른 후 더 이상 사용가치가 없어졌다고 느낀 벤첼은 란작으로 도망쳐 숨어있었던 것이다. 어쨌든 엘리엇이 진짜라는 것을 증명하기 위해서는 엘리엇의 팔찌가 필요하며 그것을 위해 갈아오스 감옥 동쪽의 별장으로 가서 엘리엇의 어머니를 만나보라 한다. 별장에 도착하면 반슈타인병사가 문을 지키고 있다.

▶어떻게 해서 안제라를 만나겠습니까?

1. 강행돌파
2. 당당히 들어간다
3. 안제라가 나오는 것을 기다린다
4. 아무생각 없다

안제라를 만나면 목뒤의 화상을 보고 엘리엇이 진짜라고 이야기 해준다. 또한 전쟁의 원인이 된 그렉경의 암살미수 또한 리샬왕이 가짜를 시켜 꾸며낸 것이라고 한다. 그러면서 일행을 도와줄만한 사람이 먼 곳에 있다며 밖으로 나가자고 한다. 밖으로 나가 길로 들어서면 가면기사들이 나타나 왕비를 습격한다.

RMC전투 28.

전투가 끝나면 그녀는 슈츠베르그에 있는 더글라스경을 만나보자고 한다. 슈츠베르그는 오벨리아 호수에서 동쪽에 있다. 관소를 지나면 언덕에서 엄청난 바위가 굴러오는데, 주인공의 힘으로 바위가 날아가 버린다. 이 바위를 굴린 것은 다름아닌 제노스. 그는 무투대회에서 주인공에게 진 후 섀도우 나이트 마스터인 감람의 휘하로 들어갔었다. 일행에게 자신이 속고 있을지도 모른다는 사실을 들은 제노스는 감람에게 이 사실을 확인하기 위해 떠난다. 여기서 주인공이 가진 시에라의 반지에 자연의 힘을 역행하는 파워스톤이라는 것을 알게 되고, 계속 이 힘을 사용하다 보면 언젠가 일행에게 그 반동이 돌아올지 모른다고 이야기해 준다. 계속 동쪽으로 가면 슈츠베르그에 도착하게 되고, 이곳에서 더글라스경을 만나게 된다. 벤첼의 편지를 읽어본 그는 일행을 도와주기로 한다. 그러면서 자신의 아들이 임페리얼나이트 중 한 명이라며 그를 만나보라고 한다.

▶더글라스경의 아들은 누구라고 생각됩니까?
1. 조금 거만한 라이엘
2. 사려 깊어 보이는 래넌스
3. 최근 임페리얼나이트가 된 쥬리앙

그러면 더글라스경이 그에게의 편지를 써서 준다. 여기서 투기장에서 싸웠으니 얼굴을 알고있지 않냐고 물어본다.

▶뭐라고 대답하겠습니까?
1. 확실이 기억하고 있다
2. 어떻게든 기억해 낸다
3. 최근 만나지 못해 불안하다

이제 집을 나서려 하면 더글라스경이 주인공을 부른다. 그는 주인공에게 쥬리앙의 비밀을 알고 있냐고 물어본다.

▶뭐라고 대답하겠습니까?
1. 비밀을 알고 있다
2. 비밀따윈 모르겠다

그는 쥬리앙을 힘들게 했다고 하면서 또 한 통의 편지를 주인공에게 전해 준다. 가라실즈에 도착하면 어떻게 해서 쥬리앙과 연락을 할지 결정하게 된다.

▶뭐라고 대답하겠습니까?
1. 강행돌파
2. 엘리엇 혼자 들어간다
3. 티피를 보낸다

티피가 떠난 후 엘리엇이 왕위탈환에 관심을 보인다.

▶엘리엇이 왕위를 잇는 것을 어떻게 생각합니까?
1. 엘리엇은 왕의 소질이 있다
2. 엘리엇이라면 할 수 있다
3. 걱정할 정도는 아니다
4. 아마도 괜찮겠지
5. 조금 걱정

잠시 후 티피가 돌아오고 마을남쪽의 동굴에서 기다리라고 했다고 한다. 동굴에 도착하면 쥬리앙이 도착한다. 그녀에게 더글라스경의 편지(ダグラス卿から)를 보여주자. 그러면 그녀는 돕겠다고 하지만 란작을 어떻게 할거냐고 물어본다.

▶란작 왕국군의 추격을 받지 않는 방법은?
1. 우리들이 란작군을 쓰러트린다
2. 우리들이 란작군을 막는다
3. 우리들이 란작왕과 협상한다

대화가 끝나면 쥬리앙에게 또 한 통의 편지를 보여주자. 그러면 둘만 남아서 대화하게 된다. 그녀의 말에 따르면 임페리얼 나이트가 되면서 가문에서 추방당했으며 아버지는 이번 편지에서 그것에 대해 사과하였다고 한다.

▶쥬리앙의 행동을 어떻게 생각합니까?
1. 냉정함을 잃었었다
2. 무언가에 쫓기고 있었다
3. 자업자득

이야기를 하다보면 티피가 남자만이 임페리얼나이트가 될 수 있는 제도가 이상하다고 한다.

▶제도자체가 틀렸다는 것인가?
1. 예
2. 아니오

그러면 그녀는 엘리엇에게 그것에 대해 이야기 해본다고 한다. 하지만 권위있는 임페리얼 나이트의 규정을 바꾸는 것이므로 주위의 시선이 좋지 않을지도 모른다고 한다.

▶뭐라고 이야기 해주겠습니까?
1. 자신을 가지고 하면 가능하다
2. 쥬리앙의 실력이라면 충분하다
3. 인정하지 못하는 녀석은 내가 없애버리겠다

이제 란작 성으로 향하자. 동굴 안에는 아이템과 파워스톤(시에라의 반지)을 충전하는 곳이 있다. 하지만 충전할 수는 없다. 란작에 도착하면 웨버를 만나게 되고 벤첼까지 등장하여 란작군이 반슈타인군을 공격하지 않게 된다. 가라실즈에 도착하면 병사들이 길을 비켜 준다. 여기서 어떻게 반슈타인군이 일행을 알아보았을지 생각해 보게 된다.

▶넌 어떻게 생각해?
1. 티피가 있으므로
2. 엘리엇이 있으므로
3. 모르겠다

마을 안쪽에 있는 쥬리앙을 만나면 쥬리앙과 엘리엇이 반슈타인군의 장교들에게 진실을 이야기하고, 그들도 쥬리앙을 따르게 된다. 쥬리앙은 엘리엇에게 자신들의 부대와 함께 있어달라고 한다. 마을을 나서려 하면 워레스가 일행도 왕위탈환을 돕겠다고 하고, 쥬리앙은 아버지가 걱정된다며 그쪽을 신경써달라고 한다. 이제 로란디아로 가서 왕에게 지금까지의 사실을 보고하면 9번째 휴가가 주어진다. 이번 휴가 첫날에는 쥬리앙의 주둔지로도 갈 수 있다.

휴가가 끝나면 다음 임무로 엘리엇의 왕위탈환을 도와주게 된다. 하지만 일행 내에 카렌이 없다는 것을 알게 된다(카렌이 동료일 경우). 슈츠베르그의 오른쪽으로 가면 더글라스군의 본진에 도착하게 된다. 하지만 동쪽에 몬스터들이 출몰하여 더 이상 진군하지 못하고 있다. 천막 안으로 들어가서 휴식을 취하면 밤이 되고, 안젤라와 함께 야영지 밖으로 나가 이야기를 하게 된다. 루이세와 티피가 달리기 경주를 하고 있으면 안젤라가 주인공에게 물어본다.

▶저 아이가 루이세라고 했죠?
1. 여동생이라고 말한다
2. 루이세에게 무슨 일이라도?

그녀는 갑자기 변해버린 현실을 완전히 받아들이지 못하고 있었다. 본진으로 돌아가려 하면 감람과 제노스가 나타나 일행을 습격한다.

RMC전투 29.



▲ 역시 제노스

전투가 끝난 후 제노스로부터 카렌이 인질로 붙잡혔다는 이야기를 듣게 된다. 다음날 루이세는 카렌을 찾아보자고 하지만 워레스는 현재의 임무는 더글라스경을 도우는 것이라고 이야기한다. 오른쪽으로 가서 몬스터들 때문에 더 이상 진행하지 못하는 것을 확인하고 돌아오다 아래로 내려가서 서쪽으로 가면 동굴로 들어갈 수 있으며 동굴 안에는 몬스터사가 있다.

RMC전투 30.



▲ 역시 몬스터사의 짓이었다

▶오스카에게 질문할 것이 있습니까?
1. 왜 협력적이 되었는가
2. 감람이라는 남자를 알고 있는가?
3. 쥬리앙을 알고 있는가?
4. 벤첼을 알고 있는가?
5. 물어볼 것은 없다

동굴을 빠져나오면 몬스터들이 사라졌지만 임페리얼 나이트가 나타났다는 것을 알 수 있다. 다리로 가면 오스카가 홀로 나와 더글라스경에게 휘하로 들어오겠다고 한다. 오스카와 이야기하면 질문을 할 수 있다.

여기서 오스카로부터 콤스프링스에서 감람을 몇 번 본적이 있다는 것을 알 수 있다. 그는 쥬리앙의 군대 쪽으로 어네스트가 나가있으므로 가보는 것이 좋을 거라 이야기 해 준다. 카렌 구출 이벤트는 카렌을 동료로 만드는 부분을 참조하자. 갈아오스 감옥 앞으로 가면 로란디아군이 다리가 끊어져 넘어가지 못하고 있다. 하지만 우리에겐 텔레포트가 있다. 크레인 마을을 통해 반대쪽으로 가서 반슈타인군에게 접근하자.


▲ 잡혀있는 카렌

▶ 오빠 어떡할 거예요?
1. 싸워본다
2. 이대로 접근한다
3. 도망친다

이제 적에게 몰래 접근하면 전투가 시작되며, 녀석들을 물리치면 다리에서 본격적으로 싸우게 된다. *RMC전투 31.*

다리를 막고 있던 반슈타인군을 모두 쓰러트리면 크레인 마을 북동쪽으로 가서 쥬리앙을 만나자. 쥬리앙에게 로란디아군의 사정을 이야기해주면 밤이 되고 쥬리앙이 주인공을 찾아온다. 그는 어쩌면 주인공이 자신의 실력을 뛰어넘었을지도 모르겠다고 한다.

▶ 이젠 나보다도 강할지 몰라
1. 예
2. 아니오

대화가 끝날 무렵 어네스트가 반슈타인군을 이끌고 나타난다.

RMC전투 32.

전투 중 어네스트는 오스카가 더글라스경에게 간 것을 보고받고 성으로 돌아간다. 지금쯤이면 부학원장의 일도 끝났을 것 같으니 마법학원으로 가보자. 부학원장에게 가보면 모든 게 준비되었다면서 일행에 합류한다. 콤스프링스에 잡혀있는 카렌에게 가면 전과는 다르게 복면의 남자들이 있다.

RMC전투 33.



▲ 어네스트의 재등장

복면의 남자들을 해치우면 열쇠를 얻을 수 있고 이 열쇠를 이용해서 감옥의 문을 열 수 있다. 하지만 이때 감람이 나타난다.



▲ 모든 것은 감람의 함정이다

RMC전투 34.

일행이 공격하자 감람은 카렌을 죽이려 하지만 그의 저주에 의해 죽은 것은 부학원장이 만든 카렌의 인형. 이로써 카렌의 저주는 풀리게 된다. 그후 제노스까지 등장하게 되고 전세가 불리해진 감람은 비밀통로를 통해 도망치게 된다. 왕성으로 가서 지금까지의 일들을 보고하면 10번째의 휴가가 주어진다. 휴가가 끝나면 반슈타인 공략에 합류하게 된다. 쥬리앙의 본대가 있는 크레인 마을의 북동쪽으로 향하자. 쥬리앙들과 만나면 엘리엇이 동료로 들어오고 오스카와 함께 성으로 돌격하게 된다. 마을에 도착하면 전투가 일어난다. 한번 마을로 들어가면 세이브할 수 없다.

RMC 전투 35.



▲ 이곳이 비밀통로

성 앞에 도착하면 나무숲 사이의 우물을 통해 성안으로 잠입하자. 중앙의 홀에 들어가면 감람이 기다리고 있다. 여기서는 주인공과 워레스 그리고 또 한 명을 골라 3명으로 싸워야 한다.

RMC 전투 36.

감람을 쓰러트리고 들어가면 드디어 리샬왕과의 결전이자. *RMC전투 37.*

결국 리샬왕은 일행의 앞에 무릎을 꿇는다. 그리고 엘리엇이 새로운 반슈타인의 왕이 된다. 벤첼은 루이세에게 약간 조사할 것이 있다며 다음을 기약하고 사라지고, 임페리얼 나이트의 성차별도 없어지게 된다. 이제 왕성으로 가서 지금까지의 일들을 보고하면 11번째 휴가가 주어진다. 첫째 날은 엘리엇 즉위기념 파티에 갈 수 있다.

◆게벨과의 결전

휴가가 끝나면 산드라의 연구실로 가보자. 루이세를 만나러온 벤첼이 와있다. 벤첼은 루이세를 데리고 수정광산의 그로슈를 비교하려 한다.

▶맥스웰이 누구였지?
1. 원(^)마법학원장
2. 마법학원 부학원장
3. 기억나지 않는다

벤첼이 준 머리띠를 쓰고 조사받던 루이세는 쓰러지고 벤첼은 지금까지의 태도에서 돌변한다. 그는 루이세로부터 그로슈만을 뽑아낸 것이다. 그후 벤첼은 어디론가 사라지고, 루이세가 깨어나지만 그녀는 많은 기억을 잃어버린 후였다. 일행은 이와 비슷한 일을 당한 아이린을 찾아가기 위해 마법학원으로 향한다. 학원에 도착하면 가면기사들이 학원을 습격하고 있다.

RMC전투 38

가면기사들을 모두 없애면 또 주인공과 같은 얼굴을 하고 있다. 그들의 말에 따르면 주인공 역시 만들어진 존재라고 하는데…. 이제 부학원장을 만나 보자. 부학원장은 뽑혀진 그로슈를 되돌릴 수 있는 방법은 알아낼 수 없었지만 태어날 때부터의 그로시안의 힘은 불완전한 것이며, 진정한 그로시안이 된다면 능력이 배 이상으로 된다는 것을 알아냈다고 한다. 그와 이야기 도중 산드라가 왕성이 가면기사들에게 포위 당했다고 전해준다. 이제 다시 왕성으로 향하자. 로자리아에 도착하여 왼쪽으로 가면 가면기사들과 싸우게 된다. **RMC전투 39.**

전투가 끝난 뒤에는 집으로 돌아가 지금까지의 일들을 산드라에게 보고하자. 워레스는 부학원장으로부터 들은 3가지를 이야기한다 그중 한 가지는….

▶'진정한 그로슈 발견의 열쇠는' 다음에 오는 말은?
1. 시공의 삐뚤어짐에 관계 있다
2. 그로시안의 발생의 근원이 되는 현상
3. 전혀 해명되어 있지 않다

▶그렇다면 발생의 근원이 되는 현상은 무엇이라 생각하는가?
1. 사람들과의 연결
2. 별들의 축복
3. 일식이나 월식
4. 모르겠다

밤이 되면 호감도가 높은 캐릭터가 주인공을 찾아온다. 아침이 되면 루이세는 티피, 워레스와 나머지 일행에 대한 것까지 잊어버리게 되고 마법도 사용하지 못하게 되어버린다. 어쩔 수 없이 루이세를 라셀의 보양원에 맡기게 된다. 참고로 루이세의 마법을 당분간 사용할 수 없다. 브로뉴까지 오게되면 루이세가 지쳤다며 투정을 부리게 되어 아리오스트의 집에서 쉬게 된다. 밤이 되면 누군가의 명령에 의해 주인공이 깨어나고, 루이세를 죽이러 간다. 하지만 워레스가 나타나 주인공을 말리고 깨어난 루이세는 남은 그로슈를 모두 사용해 주인공을 제정신으로 돌리고 쓰러진다.



▲ 조종당하고 있는 주인공

▶설마 너…
1. 아무 것도 기억하지 못한다
2. 머리 속에 들려온 소리에 대해 이야기한다
3. 루이세를 죽이려 했다

다음날 루이세는 거의 식물인간처럼 되어버렸다. 계속해서 라셀로 향하자. 보양원에 도착하면 루이세를 입원시켜야 하는데 말을 잘 듣지 않는다.

▶네가 직접 이야기 해봐
1. 자라고 권유한다
2. 괜찮다고 이야기 해준다
3. 자라고 소리친다

왼쪽의 방으로 가면 일행을 만날 수 있다. 일행과 함께 밖으로 나오면 게벨이 나타나 있다.

RMC전투 40.



▲ 게벨이 직접 등장

보양원에 있던 기억상실증의 남자는 워레스가 그토록 찾던 용병대장 벨가였다. 게다가 카렌과 제노스의 아버지이기도 하다. 또 하나의 사실은 주인공 및 주인공과 닮은 가면기사들이 벨가의 세포에서 만들어 졌다는 것이다. 하지만 그는 도망가는 게벨을 쫓다 게벨에게 당하고 만다. 워레스는 주인공이 벨가로부터 만들어 졌다는 것에 놀라고….

▶워레스에게 뭐라고 이야기합니까?
1. 신경쓰지 않고 있다
2. 사실이니까 어쩔 수 없다
3. 침묵을 지킨다

루이세의 상태를 본 뒤 동료들과 이야기하다 보면 페자리안의 여왕인 스테라가 찾아온다. 그녀는 그로시안과 싸울 때 체력적으로 뒤처지는 자신들을 대신해 싸우기 위해 게벨을 만들어 냈지만 만들어지자마자 그로시안에게 붙잡혀 그들의 무기로 되어버렸다고 한다. 그녀는 이번 게벨의 문제는 인간과 그로시안이 만들어 낸 것이므로 인간이 해결해야하지만 게벨을 제일먼저 만들어 낸 것은 자신들이므로 조금은 도움을 주겠다며 사라진다. 다시 루이세에게 가보면 티피가 앞으로 더 이상 깨어나지 못할까봐 걱정한다.

▶티피에게 뭐라고 이야기하겠습니까?
1. 걱정해 준 것에 대해 고맙다고 한다
2. 괜찮다고 부드럽게 이야기한다
3. 별로써 찌른다
4. 조용히 티피의 머리를 쓰다듬는다
5. 무시한다

여기서 주인공이 눈물을 흘리게 되고, 눈물이 루이세가 걸고 있던 프로미스 펜던트에 떨어지자 거짓말처럼 루이세가 일어난다. 그것뿐만 아니라 기억과 마법력까지 회복한다. 마법학원으로 가면 시공이 불안정해졌다며 걱정하는 것을 들을 수 있다. 부학원장을 만나면 펜던트를 조사해 보게 되고 루이세의 그로슈가 되돌아 올 때 시공이 잠시 불안정해졌던 것을 알게 된다. 학원 밖으로 나오면 루이세가 반슈타인 방향에서 게벨의 파동을 느끼게 된다. 반슈타인으로 가면 가면기사들과 싸우게 된다.

RMC전투 41.



▲ 감동의 오누이신

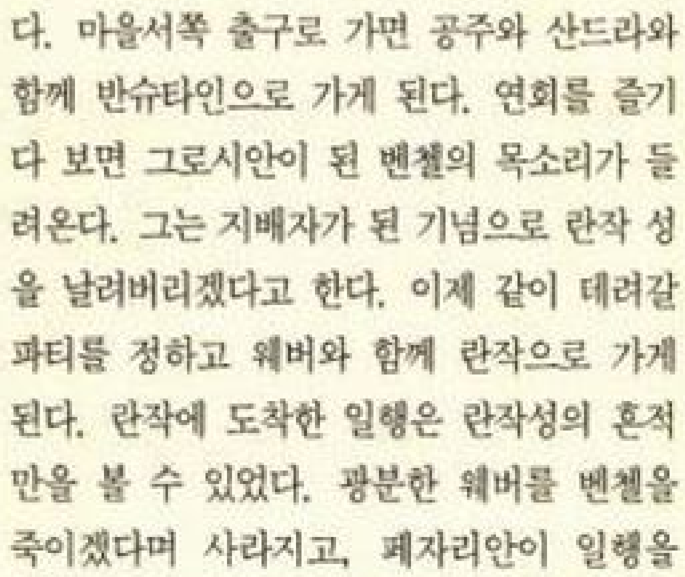
전투가 끝나면 어네스트는 반슈타인의 북동쪽에 게벨의 서식지로 여겨지는 곳을 발견했다며 자신들을 대신해 게벨을 쓰러트려 달라고 한다. 마을의 북동쪽으로 나가서 진행하다 보면 늪지대에 도착하게 되고 게벨이 살고있는 동굴로 들어가게 된다. 동굴 내부는 꽤 복잡하지만 유용한 아이템이 많이 있다. 지하 2층의 중앙에 있는 적을 없애면 열쇠를 4개 얻게 된다. 열쇠의 수가 적으므로 필요한 곳에서만 사용하자. 열쇠는 보통 바닥과 조금 다르게 생긴 곳을 조사하면 사용할 수 있다. 지하 3층에는 무한루프처럼 되어있는 곳이 있는데 사실은 무한 루프가 아니니 그냥 진행하자. 3번째의 세이브 포인트를 지나 조금 더 진행하면 드디어 게벨과의 결전이다. ***RMC전투 42.***

결국 일행은 게벨을 쓰러트린다. 동굴 밖으로 나오면 모두가 루이세 덕분이라고 기뻐하고, 루이세는 모두 함께 싸웠기 때문이라고 한다.

▶ 뭐라고 이야기 해 주겠습니까?
1. 모두의 힘의 승리
2. 루이세의 몸에 신성
3. 루이세 덕분이다
4. 나 때문이다
5. 대답하지 않는다

◆벤첼의 야망

이제 성으로 돌아가면 산드라와 함께 게벨에 대한 것을 후세에 남기기 위해 책을 만들게 된다. 그리고 10일 뒤, 반슈타인에서 열리는 파티에 산드라와 함께 동행하게 된다. 마을서쪽 출구로 가면 공주와 산드라와 함께 반슈타인으로 가게 된다. 연회를 즐기다 보면 그로시안이 된 벤첼의 목소리가 들려온다. 그는 지배자가 된 기념으로 란작 성을 날려버리겠다고 한다. 이제 같이 데려갈 파티를 정하고 웨버와 함께 란작으로 가게 된다. 란작에 도착한 일행은 란작성의 흔적만을 볼 수 있었다. 광분한 웨버를 벤첼을 죽이겠다며 사라지고, 페자리안이 일행을 찾아온다. 그는 스테라 여왕이 일행에게 할 말이 있으니 페자랜드로 오라고 한다.



▲ 흔적도 없이 사라져 버린 란작 성

여왕을 만나면 그녀는 벤첼이 그로시안이 인간을 지배할 때 살아있던 그로시안의 마지막 왕이라고 이야기해준다. 벤첼은 영원한 생명과 강력한 마력을 손에 넣기 위해 원래 이 세계의 생명체인 게벨과 융합하는 실험을 했지만 폭주하여 그로시안을 말살하게 되었던 것. 그후 지금까지 숨어있다 루이세의 그로슈를 얻어 시공을 제어하는 능력을 지니게 된 것이다. 현재 이 세계는 원래의 세계와 시공제어장치에 의해 연결되어 있고 벤첼이 이것을 이용하면 이 세계의 인간과 페자리안을 원래 세계로 되돌려보낼 수도 있는 것이다. 여왕은 아리오스트의 어머니인 지나가 벤첼을 쓰러트릴 방법을 생각해 냈다며 반성실로 가보라고 한다. 아리오스트가 반성실로 간 후 주인공은 또다시 의식을 잃고, 그의 머리 속에는 게벨이 남긴 '나를 죽이면 생명의 보급원을 끊는 것과 마찬가지다' 라는 말만 울려퍼진다. 정신을 차리면 지나가 있는 반성실로 가자. 그녀는 시공제어장치를 사용하기 위해서는 파워스톤이 필요하며 파워스톤은 사람들의 의지를 집결한 것이라고 한다. 현재 파워스톤을 주인공이 가지고 있으므로 당분간은 안심. 파워스톤을 사용하면 그 대가를 치러야 하고, 그 힘의 제어도 어렵다. 하지만 이 힘을 제어할 수 있는 장치가 이곳 외곽의 동굴에 있다는 이야기를 해준다. 여왕과 이야기하면 동굴로 들어갈 수 있게 해주지만, 동굴은 몬스터의 소굴이 되어 있으며 안에서 마법을 사용할 수 없다고 말한다. 하지만 제어장치가 있는 곳의 문을 열려면 마법을 사용해야 한다고 한다. 아리오스트는 마법학원의 기술자를 데려다 송마선을 끌어오자고 한다. 이제 마법학원으로 가서 6층의 약제연구실로 가면 송마선 기술자를 동료로 할 수 있다. 그를 데리고 페자랜드의 남동쪽 동굴로 가면 마법을 사용할 수 있게 된다. 참고로 이곳의 틈새상점에는 강력한 장비구를 팔고 있다. 동굴 안에서는 스위치를 조작하여 바닥을 바꿔가며 진행할 수 있다. 동굴 내부에는 게브라는 게벨의 원형몬스터와 싸우게 된다.

RMC전투 43.

제어장치를 얻었다면 지나에게 가서 사용방법을 듣자. 그녀는 모두의 의지를 하나로 모은 뒤 제어장치의 스위치를 누르면 된다고 한다. 이제 성으로 돌아가 왕에게 지금까지의 일을 보고하면 12번째 휴가가 주어진다. 휴가가 끝나면 국왕은 어떤 반동이 일어날지 모르지만 벤첼의 야망을 타도하기 위해 파워스톤을 사용하라 한다. 이제 세계를 돌아다녀 보자. 라진성곽에 가보면 브론손장군이 동쪽에 나타난 마법사를 잡기 위해 출격해 있다. 그를 따라 동쪽 평원으로 가면 브론손장군과 웨버장군이 벤첼과 싸우고 있다. 그들을 도와 벤첼과 싸우자

RMC전투 44.

벤첼에게 파워스톤을 사용하지만 아무런 효과가 나타나지 않는다. 하지만 공격해 보면 녀석의 회복능력이 사라진 것을 알 수 있다. 벤첼을 쓰러트리면 파워스톤의 반동으로 지진이 일어나고 그 틈을 이용하여 벤첼이 도망간다. 벤첼이 사라진 후 웨버는 란작으로 가서 이 사실을 보고하고, 일행은 어떻게 할지 결정하게 된다.

▶앞으로 어떡하지?
1. 로런디아 왕국에 보고한다
2. 로런디아 왕국 이외의 나라에 보고한다
3. 모두의 의견을 따른다

이제 반슈타인 왕국으로 향하자. 엘리엇에게 가면 지금까지의 일을 설명하게 된다.

▶파워스톤을 어떻게 설명하겠습니까?
1. 사람의 의지력의 결정체
2. 알 수 없는 보석
3. 인페르노를 부활하여 이상현상을 일으키는 것

설명이 끝난 후 밖으로 나오면 마을에 괴물이 나타났다는 보고를 받게 되고 마을로 가보면 벤첼이 용들을 데리고 와있다

RMC전투 45.

전투가 끝나면 워레스는 벤첼이 남기고 간 말을 꺼낸다.

▶ 이 나라에서 병력을 빼앗는다는 말은 어떤 뜻이 있다고 생각하는가?
1. 인간을 멸살한다
2. 인간을 지배한다
3. 모르겠다

이제 마법학원으로 가면 학생들이 시공의 불안함에 대해 이야기하는 것을 들을 수 있다. 학원장이 된 전의 부학원장을 만나 이야기하다 보면 벤첼이 몬스터를 이끌고 학원을 습격해 온다.

RMC전투 46.

전투가 끝나면 로자리아로 가서 국왕에게 보고하자.

▶ 뭐라고 보고하겠습니까?
1. 영쪽모두 습격을 받고 있다
2. 마법학원에 증원군을 보내는 것이 좋겠다
3. 인간들에게 피해는 없으므로 안심해도 좋다
4. 이 나라는 괜찮은가?

대화도중 주인공이 다시 쓰러지려 한다. 티피는 괜찮냐고 물어보는데….

▶뭐라고 대답하겠습니까?
1. 괜찮다고 이야기한다
2. 더 이상 힘들겠다고 이야기한다
3. 대답할 힘조차 없다

결국 주인공은 의식을 잃고만다. 다음날 정신을 차린 주인공의 옆에는 루이세가 있다.

▶오빠 얼굴색이 좋지 않은데… 괜찮아?
1. 빛 때문에 그래
2. 조금은 힘들어
3. 지금은 괜찮아

루이세는 이렇게 될 줄 알았다면 게벨을 없애지 않는 게 나았다고 하며 아무도움이 못된다며 슬퍼한다.

▶뭐라고 이야기해 주겠습니까?
1. 죽지는 않아
2. 곁에 있어주는 것만으로도 충분해
3. 처음부터 루이세에게는 기대하지 않았어

한편 반슈타인 감옥에 갇혀있는 가자 리살왕도 점점 죽어간다. 아래로 내려가면 마을에 몬스터들이 습격해 온다. 빨리 밖으로 나가서 시민들을 구하자.

RMC전투 47.

전투가 끝나면 루이세가 라셀 보양원에 가보자고 한다. 라셀로 가면 벤첼과 벨가가 있다. 벤첼은 일행을 보고 이번에 결판을 내주겠다며 이상한 기술을 사용한다. 여기서 주인공이 보호해줄 캐릭터를 선택할 수 있다. 결국 주인공은 벤첼의 공격에 쓰러지게 되고 벤첼은 다시 공격해 온다.

RMC전투 48.



▲ 벤첼의 공격에 쓰러지는 주인공

벨가가 주인공에게 오면 파워스톤을 사용해 자신에게 남아있는 게벨의 파동을 주인공에게 주입시켜 생명을 연장시킨다. 벤첼을 쓰러트리면 그는 시공의 힘을 이용하여 일행을 없애려 하지만 벨가가 그것을 막고 쓰러진다. 벤첼은 이 세계는 그냥 놔두면 멸망하며 자신만이 그것을 구할 수 있다고 말하고는 사라진다. 벨가는 자신은 그로시안이 인간을 지배할 때 반란군의 대장이었으며 벤첼에게 잡혀서 그의 실험에 사용되었으며 실험이 끝난 후 죽을뻔 했지만 파워스톤을 가지고 도망쳤으며 깨어나 보니 지금의 세계에 있었다고 한다. 그리고 카렌이 벨가의 친딸이 아니라는 것을 말해준다. 결국 벨가는 시에라의 곁으로 가고 산드라로부터 엘리엇의 사신이 왔다며 반슈타인에 가보라고 한다. 엘리엇과 대화하다 보면 벤첼이 앞으로는 사람들을 무차별하게 죽이겠다며 지금 당장 파워스톤을 내놓지 않으면

▶파워스톤을 넘겨주겠습니까?
1. 넘겨준다
2. 넘겨주지 않는다
3. 모두에게 맡긴다

마을 하나를 없애버리겠다고 협박하며 브로뉴마을로 오라고 한다.

회의를 하던 도중 시민들이 성으로 찾아와 벤첼에게 복종하라며 항의하고 엘리엇의 말을 듣고는 사라진다. 어쩔 수 없이 파워스톤을 넘겨주기로 하고 어네스트가 브로뉴로 가게된다. 그에게 시에라의 반지를 넘겨주자. 브로뉴에 도착한 어네스트는 벤첼에게 파워스톤을 넘겨주고 벤첼은 그것을 부셔버린 뒤 마을을 날려버린다. 브로뉴에 가보면 마을은 사라지고 황야만이 펼쳐져 있다. 아리오스트의 아버지의 묘에 가면 지나가 나타나 어떻게 된 거냐 묻고 파워스톤이 부서졌다는 이야기를 듣고는 더 이상 세상을 구할 길이 없어져 버렸다고 말한다. 현재 겹쳐져 있던 이 세계와 원래의 세계가 조금씩 떨어지고 있으



며 그것을 막기 위해선 시공제어장치를 사용해야 한다. 또 하나의 방법이 있긴 하지만 그것은 시공을 조작할 수 있는 벤첼뿐. 새로운 파워스톤을 만들기 위해서는 한나라 국민 정도 수의 그로시안이 필요하다고 한다. 이제 마법학원으로 가서 학원장을 만나자. 그는 아직도 아이린을 치유하는 방법을 알아내지 못했으며 프로미스 펜던트에도 아무런 힘이 없었다고 하며 루이세의 그로슈가 돌아올 당시의 상황을 이야기해 달라고 한다. 그때의 일을 이야기하면 아마도 그 당시 주인공의 정신상태, 즉 염력에 의한 것 같다며 바로 실험해 보자고 한다. 이제 아이린을 앞에 두고 그때의 상황을 재현해 본다. 시간 내에 ○버튼을 연타하자. 주인공이 정신을 집중하자 시간의 뻐뚤어짐이 느껴지고 주인공은 쓰러져 버린다. 주인공이 깨어나자 아이린은 그로슈를 되찾아 원래대로 되돌아왔다. 놀라운 사실은 그 장소에 있던 학원장도 그로시안이 되었다는 것. 주인공이 힘을 사용하면 모두를 그로시안으로 만들 수 있게 된 것이다. 하지만 학원장은 시간이 뒤틀릴 때마다 두 개의 세계가 계속 멀어져 결국 떨어져 버리기 때문에 그 방법은 너무 위험하다고 한다. 페자랜드로 가서 지나와 이야기하면 지금까지의 이야기를 들은 뒤 한가지 방법이 있다고 한다. 그것은 시공제어장치를 이용하는 것. 지금까지 벤첼이 사람들의 마음에 직접 말할 수 있는 것도 이 장치를 사용했기 때문이며 이것을 사용한다면 한꺼번에 많은 그로시안을 만들어 파워스톤을 다시 만들어 낼 수 있는 것이다. 하지만 그 방법을 사용하면 주인공의 생명에 위협을 가져올지도 모른다고 한다.

▶뭐라고 이야기하겠습니까?
1. 아무런 문제없다
2. 신경쓰지 않아도 상관없다
3. 어차피 오래 살지 못하므로 상관없다
4. 죽고 싶진 않다

지나는 주인공과 같은 자가 한 명만 더 있다면 부담이 줄어들 것이라 하고, 루이세는 그런 사람이 한 명 있다고 한다.

▶또 1명이란 어디에 있다고 생각합니까?
1. 벤첼 본인
2. 게벨의 성
3. 반슈타인 왕국
4. 모르겠다

반슈타인으로 가서 리샬이 있는 지하로 향하자. 하지만 리샬은 온데간데없고 병사만 죽어 있다. 엘리엇과 이야기하면 어네스트까지 사라졌다는 것을 알게 된다. 로란디아로 가면 리샬과 어네스트가 마을을 공격하고 있다.

RMC전투 49.

리샬을 쓰러트려도 그는 주인공을 도와주지 않고 사라져 버린다. 다시 지나를 만나서 이야기 해보자. 그녀는 주인공 혼자서도 사람들을 그로시안으로 만드는 것이 가능할 것이라고 한다. 하지만 파워스톤이 만들어지기 전에 벤첼을 쓰러트리면 그가 시공을 조작하여 세계를 분리해 버릴지 모르므로 파워스톤을 만든 후 그를 쓰러트려야 한다고 한다. 게다가 그가 사용하는 텔레포트도 봉인하지 않으면 안된다고 한다. 그란실로 가면 그란실 시장이 주인공과 할 이야기가 있다고 한다. 그를 따라 투기장으로 가면 시민들이 주인공 때문에 생활에 위협을 느낀다고 아우성친다.

▶ 그들에게 뭐라고 이야기합니까?
1. 벤첼의 위험성을 설명한다
2. 지금까지와의 틀린 점을 이야기한다
3. 침묵을 지킨다

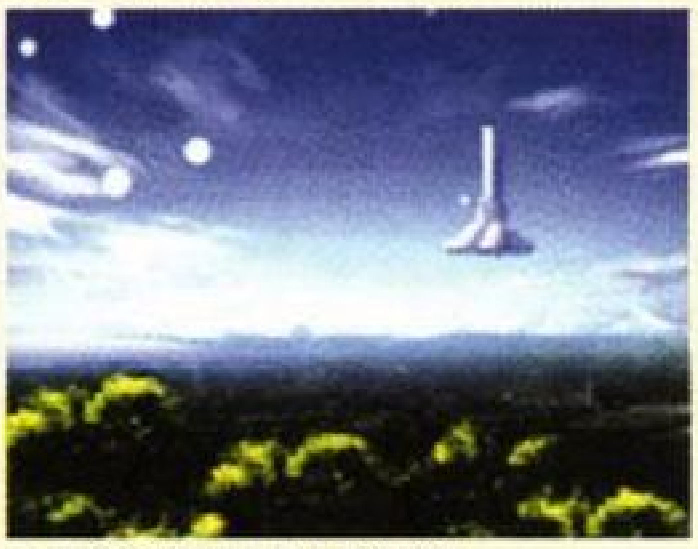
이야기 도중 용들이 습격해 온다.

RMC전투 50.

전투가 끝나면 아이가 이대로 죽어야만 하냐고 이야기한다.

▶ 뭐라고 대답하겠습니까?
1. 아무 걱정하지 않아도 좋아
2. 자신이 할 수 있는 가장 좋은 일을 하면 된다
3. 별로 없다

반슈타인에 가서 서쪽의 병사와 이야기해보면 게벨의 동굴에 이상한 움직임이 포착되었다고 한다. 이 이야기를 듣고 게벨의 동굴에 다시 가보면 내부가 완전히 바뀌어 있다. 끝까지 탐험할 필요는 없으므로 대충 둘러보고 나오자. 다시 반슈타인 성으로 가면 오스카와 어네스트가 싸우고 있다. 오스카에게 협력을 요구해 보지만 그는 리샬을 위해 목숨을 바칠 생각이다. 로자리아로 돌아가면 마침 건국기념일 행사가 열린다. 이것이 마지막 휴가라고 볼 수 있다. 마음에 드는 캐릭터 한 명을 데리고 산드라의 연구실로 가자. 불꽃놀이 도중 벤첼의 목소리가 들려오고 벤첼은 내일 정오에 마법학원을 날려버리겠다고 한다. 마법학원에 도착하면 모두들 모여 있다. 하지만 약속의 시간이 되어도 벤첼은 나타나지 않고 목소리만 들려온다. 그의 말에 따르면 텔레포트 능력을 빼앗겼다고 하며 자신에게는 그로시안의 병기가 있으니 각오하고 있으라 한다. 그후 하늘에 페자리안과 그로시안의 힘으로 만들어진 부유 성이 나타난다. 그곳으로 가는 방법을 찾는 도중 페자리안의 여왕 스테라와 지나가 나타나 인간들의 힘에 감동을 받았다면서 부유성에 사용된 부유시스템을 정지시킨다. 하지만 그와 함께 하늘에 떠있던 페자랜드도 사라지게 된다. 이제 라진성과 서쪽에 있는 시공제어 탑으로 향하자.



▲ 모습을 나타낸 그로시안의 병기



▲ 땅으로 떨어지는 페자랜드

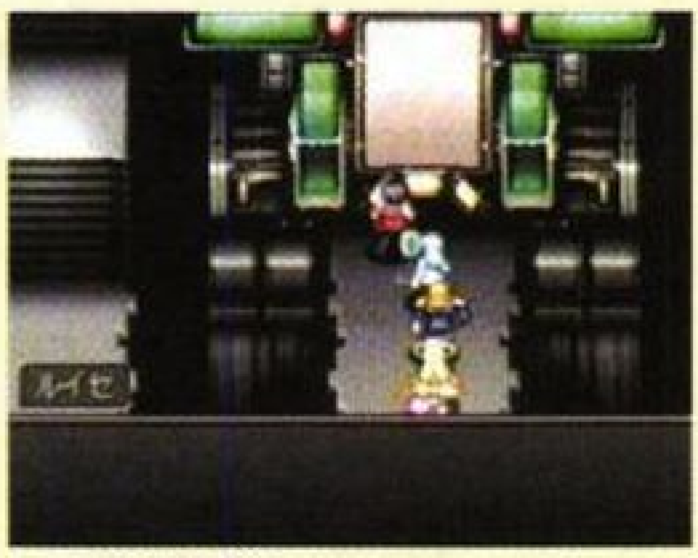
탑에 도착하면 호감도가 가장 높은 캐릭터가 주인공에게 고백하는 장면을 볼 수 있다. 내부로 돌입할 파티를 구성한 후에 들어가자. D블록까지 가면 세이브포인트가 나오는데 이후에 어네스트와 리샬과 싸울 수 있다.

RMC전투 51.

어네스트를 쓰러트리면 그에게 이야기할 수 있다.

▶ 어네스트에게 뭐라고 이야기하겠습니까?
1. 어네스트의 행동은 리샬을 위한 게 아냐
2. 진정한 친구라면 때에 따라선 적이 되어야 한다
3. 어네스트는 겁쟁이이다

어네스트 설득 후에는 리샬에게 어느 정도 공격을 가한 후 어네스트가 그를 설득하게 만들어야 한다. 결국 어네스트와 일행은 리샬을 설득하게 되지만 벤첼의 마력에 리샬은 소멸해 버린다. 이제 엘리베이터를 타고 올라가면 기록장치가 있는 곳이 나온다. 위층에 올라가서 장치를 기동시킨 뒤 다시 내려오면 5가지 데이터를 검색할 수 있으며 5번째가 벤첼에 대한 것이다. 이것을 조사하면 벨가에게도 시공을 조작하는 능력이 있었다는 것을 알게 된다.



▲ 이것이 기록장치

▶ 벨가에게 그런 능력이 있었다는 것은…
1. 나에게도 그 능력이 있다
2. 그 자손에게도 능력이 전승되었을 것이다
3. 잘 모르겠다

이것으로 제노스에게도 그런 능력이 있다는 것을 알게 되었다. 몬스터가 나온 곳으로 들어가면 제어장치를 조작할 수 있게 되고, 안으로 들어가면 나머지 일행과 합류하게 된다. 여기서 모두 6명의 멤버를 뽑게 되는데 마지막 한 명은 NPC가 되므로 유의하자. 이제 정면의 문으로 들어가면 파워스톤 정제장치가 있는 방으로 들어가게 된다.

RMC전투 52.

전투가 끝나면 시공의 삐뚤어짐이 커져서 곧 2개의 세계가 분리되려 한다. 이제 파워스톤을 얻은 후 안쪽으로 들어가자. 시공제어장치가 있는 방에 도착하면 게벨의 힘을 이끌어낸 벤첼이 나타난다. 벤첼과의 결전이 끝나면 드디어 대망의 엔딩이다.

RMC전투 53.





▲ 게벨의 능력을 이끌어낸 벤첼

PlayStation

POWER 공략왕!

DATA LIST

액세서리 리스트

이름	능력치보너스	가격	비고
머리끈(バンダナ)	DF+	10	-
레더부츠(レザーブーツ)	DF+5	10	-
페자부츠(フェザーブーツ)	DF+15, MV+50	4200	-
사레트(サレット)	DF+21	3150	-
정화의 리본(浄化のリボン)	DF+5	2300	배드 스테이터스 방어
프론트캡(フロントキャップ)	DF+12	3200	활공격 회피
타리스만(タリスマン)	DF+3	-	170 마법위력+5%
알시오브(アルスィオーブ)	DF+8	1250	아이템 획득률 UP
아뮤렛(アミュレット)	DF+9	1750	화염, 냉기, 땅, 바람, 번개 반멸
성미의 오브(星屑のオーブ)	DF+6, MP UP	4000	-
가호의 팔찌(加護の腕輪)	DF+10	680	-
미러피어스(ミラーピアス)	DF+7, MP UP, INT+10	5200	물리, 성, 암흑, 정신 반멸
크레센트피어스(クレセントピアス)	DF+4, MP UP, INT+15	6300	정신 반멸, 마법위력+10%, 사정C, 범위B
번개의 룬(いなずまのルーン)	AT+10, DF+10	6500	번개 흡수
얼음의 룬(氷のルーン)	AT+10, DF+10	6500	냉기 흡수
대지의 룬(大地のルーン)	AT+10, DF+10	6500	땅 흡수
화염의 룬(炎のルーン)	AT+10, DF+10	6500	화염 흡수
신성의 룬(神聖のルーン)	AT+10, DF+10	6500	성 흡수
암흑의 룬(暗黒のルーン)	AT+10, DF+10	6500	암흑 흡수
성모의 목걸이(聖母の首飾り)	DF+24	9800	모든속성 반멸
인팔오브(インパルオーブ)	DF+20	16000	회피+10% 마법데미지-15%
뉴트라라이즈(ニュートラライズ)	DF+20	24000	마법데미지-25%
인터셉터(インターセプター)	AT+15, DF+45	46800	-
엘더심볼(エルダーシンボル)	DF+22	49000	마법발동이 2번 되는 경우가 있다
페가사스의 날개(ペガサスの翼)	DF+26	44500	행동이 빨라진다
리브뱅글(リーヴバングル)	DF+38	-	HP가 회복된다
헬브린디(ヘルブリンディ)	DF+30	-	회피율+25%
백은의 티아라(白銀のティアラ)	DF+22, MP UP, INT+20	-	마법위력+15, 사정A
비잘부트(ヴィーザルブーツ)	DF+53	-	-
엔젤링(エンジェルリング)	DF+12	-	전 속성 무효
고행자의 목걸이(苦行者の首飾り)	-	-	전 능력치 저하, EXP획득 50% 업
M2	AT+255, DF+255	-	전속성 무효, 전 능력치 상승

마법 리스트

보조마법

이름	소모MP	대상	효과
루스트(ルスト)	5	적 1명	적의 무기를 둔화시켜 물리공격력을 30%저하시킨다
위크네스(ウィークネス)	5	적 1명	방어능력을 떨어트려 물리데미지를 30% 증가시킨다
피어(フィア)	5	적 1명	공격마법의 효과를 30% 증가시킨다
사이렌스(サイレンス)	5	적 1명	대지의 진동을 멈추어 주문을 외우는 것을 방해한다
슬리프(スリープ)	6	적 복수	범위내의 적을 깊은 잠으로 이끄는 마법
바인드(バインド)	6	적 복수	범위내의 적을 마비시키는 보조마법
스로우(スロウ)	10	적 1명	적의 운동신경을 둔화시켜 행동을 둔하게 한다
어택(アタック)	4	아군 1명	무기에 마력을 더해 물리공격력을 30% 증가시킨다
프로텍트(プロテクト)	4	아군 1명	주위에 방어벽을 만들어 물리데미지를30% 감소
퀵(クイック)	7	아군 1명	운동신경을 극한까지 끌어올려 행동을 민첩하게 한다
레지스트(レジスト)	6	아군 1명	정신에너지를 활성화 시켜 마법데미지를 30% 감소
그로어택(グローアタック)	18	아군 복수	아군 1그룹의 물리공격력을 30% 증가시킨다
그로프로텍트(グロープロテクト)	18	아군 복수	1그룹의 물리데미지를 30% 감소시킨다
그로레지스트(グローレジスト)	20	아군 복수	아군 1그룹의 마법데미지를 30% 감소시킨다
인비지비리티(インビジビリティ)	18	아군 1명	마법데미지를 무효화시킨다. 복수마법은 예외
매직쉘(マジックシェル)	25	아군 1명	공격마법을 무효화시킨다

회복마법

이름	소모MP	대상	효과
큐어(キュア)	3	아군 1명	상처를 치료하는 회복마법 HP가 50가량 회복된다
힐링(ヒーリング)	8	아군 1명	기적의 힘으로 모든 상처를 완치한다.
화인(ファイン)	2	아군 1명	빈사상태 이외의 모든 스테이터스 이상을 회복
그로큐어(グローキュア)	14	아군 복수	아군 1그룹의 HP가 50가량 회복된다
레이즈(レイズ)	20	아군 1명	전투불능에서 회복된다
그로힐링(キュア)(ヒーリング)	45	아군 복수	아군 1그룹의 모든 상처가 완치된다

공격마법

이름	소모MP	대상	효과
MP드레인(MPドレイン)	1	적1명	적의 MP를 자신의 MP를 회복하는 특수마법
매직어로(マジックアロー)	3	적1명	적에게 에너지의 화살을 쏘는 초급 마법, 물리속성
화이어볼(ファイアーボール)	6	적 복수	폭발시켜 범위내의 적을 공격, 화염속성
브리자드(ブリザード)	6	적 복수	눈보라를 발생시켜 범위내의 적을 공격, 냉기속성
토르네이드(トルネード)	6	적 복수	주변에 강한폭풍을 일으켜 적을 공격, 바람속성
선더(サンダー)	5	적 복수	술자와 같은 선상의 적에게 번개를 떨어트려 공격, 번개속성
호리라이트(ホーリーライト)	12	적 복수	십자선상의 범위내의 적을 공격, 성속성
데스(デス)	16	적 복수	범위내의 적에게 암흑속성의 공격을 가한다
어스퀘이크(アースクエイク)	22	적 전체	화면내의 모든 적에게 땅속성의 공격을 가한다
소울포스(ソウルフォース)	20	적 1명	적 1명에게 강력한 물리속성의 공격을 가한다
메테오(メテオ)	25	적 복수	범위내의 적에게 운석을 떨어트려 공격, 물리속성

기타

이름	소모MP	대상	효과
텔레포트(テレポート)	4	아군전체	술자가 간적 있는 마을이나 던전 등의 출구로 이동가능

아이템 리스트

이름	효과	가격
회복약(回復薬)	환자의 HP를 30정도 회복시키는 약	10
해독초(毒消し草)	체내의 독을 중화시키는 약초	12
정신차리는약(気付け薬)	체내의 마비독을 중화시키는 약초	30
헨루더(ヘンルーダ)	체내의 석화독을 중화시킨다는 약	20
꽃다발(花束)	아름다운 색의 꽃다발	30
파나시아(パナシア)	현자들이 만든 만능약, 스테이터스이상 치료	45
네크탈(ネクタル)	전투불능을 치료하는 약	80
비전의 의약(秘傳の醫藥)	환자의 HP를 100이상 회복시키는 고급약	200
화이어닐(ファイアニル)	잠시동안 화염마법 무효화	200
아이스닐(アイスニル)	잠시동안 냉기마법 무효화	200
어스닐(アースニル)	잠시동안 대지마법 무효화	200
윈드닐(ウインドニル)	잠시동안 바람마법 무효화	200
선더닐(サンダーニル)	잠시동안 번개마법 무효화	200
마테리아닐(マテリアニル)	잠시동안 물리마법 무효화	200
호리닐(ホーリーニル)	잠시동안 신성마법 무효화	200
다크닐(ダークニル)	잠시동안 암흑마법 무효화	200
마인드닐(マインドニル)	잠시동안 정신마법 무효화	200
암브로시아(アンブローシア)	MP를 80에서 5가량 회복	-
현자의 돌(賢者の石)	전원의 HP를 완전히 회복	-
천사의 눈물(天使の涙)	캐릭터의 MV를 상승	4000
힘의 사과(力のリンゴ)	캐릭터의 AT 상승	4000
지혜의 사과(知恵のリンゴ)	캐릭터의 MP, INT 상승	4000
인내의 사과(忍耐のリンゴ)	캐릭터의 DF 상승	4000
생명의 사과(生命のリンゴ)	캐릭터의 HP, STR 상승	4000
비전서(秘傳書)	보너스 포인트를 1 얻는다	3000
HP증폭 오의의 서(HP増幅奥義の書)	HP업 스킬의 랭크가 1 상승	-
마력증폭 오의의 서(魔力増幅奥義の書)	마력업 스킬의 랭크가 1 상승	-
마비회피 오의의 서(マヒ回避奥義の書)	마비무효 습득가능(습득개시 상태)	-
즉사회피 오의의 서(即死回避奥義の書)	즉사마법무효 습득가능(습득개시 상태)	-
반격참 오의의 서(反撃斬奥義の書)	카운터 스킬의 랭크가 1 상승	-
전살참 오의의 서(全殺斬奥義の書)	모든주위공격 스킬의 랭크가 1 상승	-
연속참 오의의 서(連續斬奥義の書)	연속공격 스킬의 랭크가 1 상승	-
소환의 마도서(召喚の魔導書)	메테오 습득가능(습득개시 상태)	-
기적의 마도서(奇跡の魔導書)	그로힐링 습득가능(습득개시 상태)	-
대지의 마도서(大地の魔導書)	어스퀘이크 습득가능(습득개시 상태)	-
마비구슬(シビレ玉)	상대방을 마비시키는 분말이 들어 있다	-
축복의 종(祝福の鐘)	능력치는 그냥두고 레벨만 10 낮춰준다	-
댄디북(ダンディーブック)	읽으면 상대방을 매료시키는 힘이 있다는 책	-

스킬 리스트

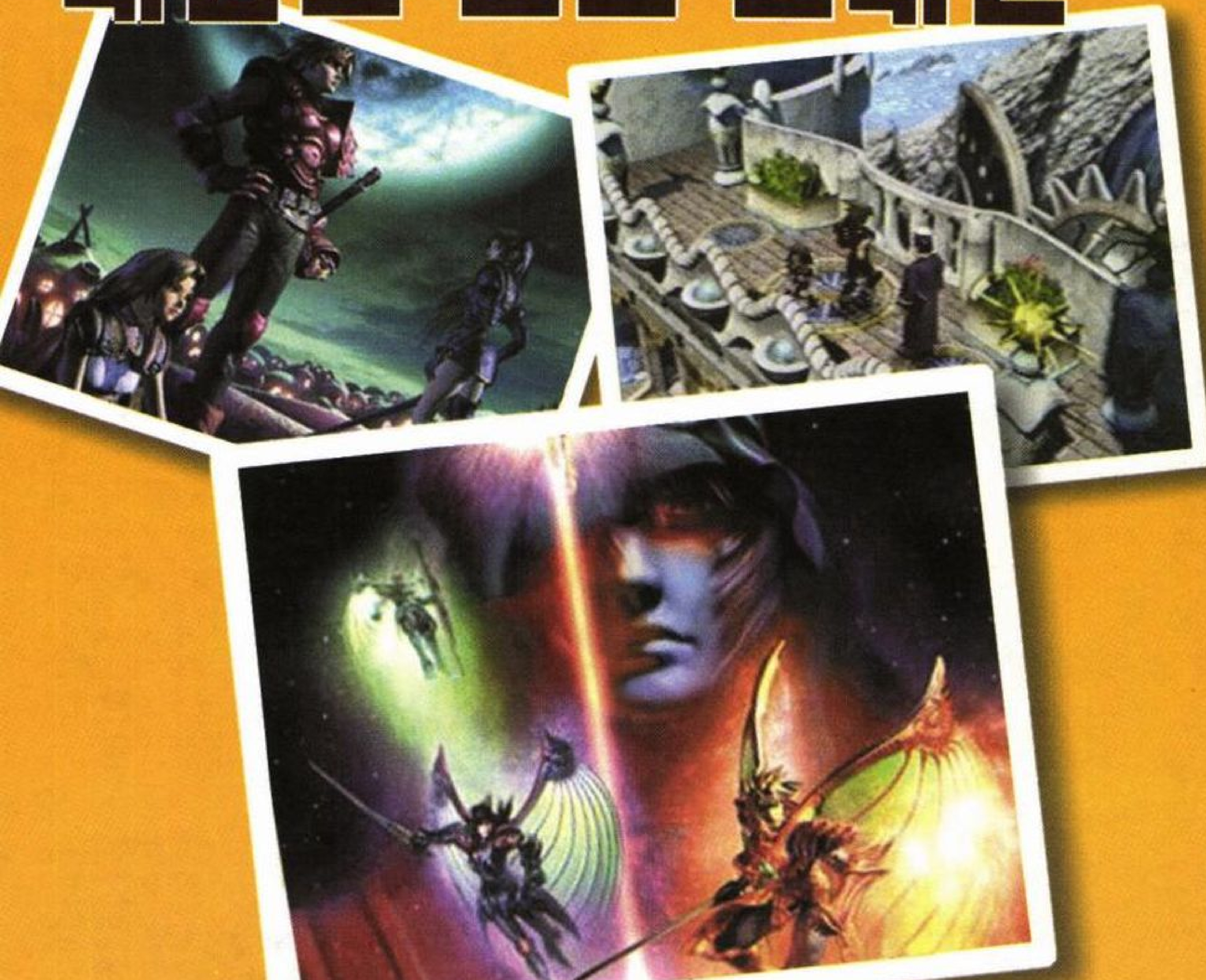
이름	발동시기	효과
크리티컬1(クリティカル1)	보통공격 시	크리티컬율이 약간 상승
크리티컬2(クリティカル2)	보통공격 시	크리티컬율이 상승
크리티컬3(クリティカル3)	보통공격 시	크리티컬율이 어느정도 상승
독공격1(毒攻撃1)	보통공격 시	공격과 함께 독의 추가효과를 줄 가능성이 약간 있다
독공격2(毒攻撃2)	보통공격 시	공격과 함께 독의 추가효과를 줄 가능성이 있다
독공격3(毒攻撃3)	보통공격 시	공격과 함께 독의 추가효과를 줄 가능성이 높다
맹독공격1(猛毒攻撃1)	보통공격 시	공격과 함께 맹독의 추가효과를 줄 가능성이 약간 있다
맹독공격2(猛毒攻撃2)	보통공격 시	공격과 함께 맹독의 추가효과를 줄 가능성이 있다
맹독공격3(猛毒攻撃3)	보통공격 시	공격과 함께 맹독의 추가효과를 줄 가능성이 높다
마비공격1(マヒ攻撃1)	보통공격 시	공격과 함께 마비의 추가효과를 줄 가능성이 약간 있다
마비공격2(マヒ攻撃2)	보통공격 시	공격과 함께 마비의 추가효과를 줄 가능성이 있다
마비공격3(マヒ攻撃3)	보통공격 시	공격과 함께 마비의 추가효과를 줄 가능성이 높다
석화공격1(石化攻撃1)	보통공격 시	공격과 함께 석화의 추가효과를 줄 가능성이 약간 있다
석화공격2(石化攻撃2)	보통공격 시	공격과 함께 석화의 추가효과를 줄 가능성이 있다
팔부수기(腕つぶし)	보통공격 시	팔을 공격하여 공격력을 얼마동안 저하시킴
소울크랫슈(ソウルクラッシュ)	보통공격 시	물리공격의 10%만큼 MP에 데미지
연속공격1(連續攻撃1)	보통공격 시	연속해서 2회공격한다. 자주 사용되진 않는다
연속공격2(連續攻撃2)	보통공격 시	연속해서 2회공격한다. 빈틈을 더욱 줄였다
연속공격3(連續攻撃3)	보통공격 시	연속해서 2회공격한다. 기술이 나올 확률이 높다
훔치다1(盗む1)	보통공격 시	상대를 공격하며 물건을 훔치는 고도의 기술
훔치다2(盗む2)	보통공격 시	보다 확율있게 적을 공격하며 물건을 훔칠 수 있다
훔치다3(盗む3)	보통공격 시	보다 좋은 아이템을 적에게서 훔칠 수 있다
경직시간(硬直時間)	보통공격 시	공격시 대상의 경직시간을 연장한다
해독능력(解毒能力)	공격받았을 때	독, 맹독공격을 무효화시킨다
마비무효화(マヒ無效化)	공격받았을 때	마비공격을 무효화시킨다
석화무효화(石化無效化)	공격받았을 때	석화공격을 무효화시킨다
데스무효화(デス無效化)	공격받았을 때	데스마법을 무효화시킨다
카운터1(カウンター1)	공격받았을 때	가끔 적에게 반격을 가한다
카운터2(カウンター2)	공격받았을 때	보다 높은 확률로 적에게 반격을 가한다
경직단축(硬直短縮)	공격받았을 때	공격을 받은 후 경직시간을 단축한다
스펠터닝(スペルターニング)	마법공격을 받았을 때	그대로 적에게 반사한다(복수마법은 불가)
주문외움 시간단축(詠唱時間短縮)	마법사용 시	주문 외우는 시간을 75% 단축할 수 있다
도구실행 시간단축(道具實行時間短縮)	도구사용 시	도구사용 시간을 75% 단축할 수 있다
분신(分身)	공격받았을 때	가끔 분신을 만들어 적의 직접공격을 회피한다
리제네레이터(リジェネレータ)	전투 중 계속	일정시간마다 최대HP의 5%씩 회복
MP회복(MP回復)	전투 중 계속	일정시간마다 최대MP의 2%씩 회복
준족1(俊足1)	전투이동 시	운동능력을 향상시켜 이동속도를 10% 향상시킨다
준족2(俊足2)	전투이동 시	운동능력을 향상시켜 이동속도를 20% 향상시킨다
준족3(俊足3)	전투이동 시	운동능력을 향상시켜 이동속도를 30% 향상시킨다
HP업1(HPアップ1)	항상	생명력을 극한까지 올려 최대 HP의 10%를 향상시킨다
HP업2(HPアップ2)	항상	생명력을 극한까지 올려 최대 HP의 20%를 향상시킨다
HP업3(HPアップ3)	항상	생명력을 극한까지 올려 최대 HP의 40%를 향상시킨다
MP업1(MPアップ1)	항상	정신력을 극한까지 올려 최대 MP의 10%를 향상시킨다
MP업2(MPアップ2)	항상	정신력을 극한까지 올려 최대 MP의 20%를 향상시킨다
MP업3(MPアップ3)	항상	정신력을 극한까지 올려 최대 MP의 30%를 향상시킨다
마력업1(魔力アップ1)	항상	공격마법 시 마법데미지를 10% 향상시킨다
마력업2(魔力アップ2)	항상	공격마법 시 마법데미지를 20% 향상시킨다
마력업3(魔力アップ3)	항상	공격마법 시 마법데미지를 30% 향상시킨다

PLAYSTATION

●장르:RPG ●제작사:SCEI ●발매일:12월 2일 ●발매가:6,800엔

7인의 드래군에 얽힌 기나긴 모험이야기

레전드 오브 드래군



그래픽	★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★

3년이라는 긴 제작기간으로 화제를 모았던 「레전드 오브 드래군(이하 LOD)」이 드디어 우리 앞에 나타났다. 그 제작기간에서 알 수 있듯이 여러 면에서 소니가 그동안 얼마나 노력을 들였는지 여실히 드러나고 있다. 방대한 스토리와 뛰어난 그래픽 연출, 일반 롤플레잉과는 다른 참신한 전투시스템 등이 바로 그런 면들 중의 일부라고 할 수 있다. 특히 드래군들의 화려한 모습들이 이 게임의 제목을 더욱 빛나게 하고 있다. LOD는 긴 겨울방학에 모처럼 느긋하게 즐길 수 있는 게임으로 손색없을 것이다.

공략 … 나치스

조작 방법

버튼	마을 및 던전	맵
방향키	캐릭터의 이동	같음
스타트버튼	쓰지 않음	지역이름 표시
O버튼	대화, 결정 및 조사	쓰지 않음
△버튼	메뉴를 불러냄	같음
×버튼	취소 및 대시	쓰지 않음
R1, L1버튼	위치 커서의 유무	맵시점 회전
R2, L2버튼	쓰지 않음	맵 시점의 변경

메뉴 화면의 설명

상태(状態)	캐릭터의 능력치, 장비, 마법을 볼 수 있음
아이템(アイテム)	선택시 위에서부터 사용, 버리기, 일람, 중요한 아이템
장비(装備)	무기 및 방어구를 장비
에디셔널(アディショナル)	캐릭터의 에디셔널을 봄
파티 변경(入れ替え)	파티에 속해있는 캐릭터를 바꿈
컨피그(コンフィグ)	게임에 대한 여러 가지 옵션의 변경
포켓스테이션(PocketStation)	미니게임에 관련
세이브(セーブ)	게임의 저장(맵 상이나 세이브 포인트에서 가능)



LOD의 맵에 대하여

LOD의 맵은 시점의 범위에 따라 3가지로 구성되어 있다. 캐릭터가 있는 근방의 지역만을 보여주는 시점과 그 곳이 속해있는 지방을 보여주는 시점, 그리고 전체 지도를 보여주는 시점이 있다. 기본적으로 이동은 첫 번째 시점에서만 가능하고 도중에 랜덤으로 적이 출현한다. 그 외의 시점에서는 이동은 불가능하고 어떤 지점의 확인만이 가능하다. 덧붙여 전체 지도에서는 스토리진행 상의 목적지를 나타내어 주므로 진행 도중에 헤맬 위험을 줄어들게 하고 있다.



▲ 제일 기본적인 맵

특수한 표시들

일반적으로는 캐릭터의 머리 위에 하늘색으로 ▼표시가 붙어 있다. 던전에서는 이 표시가 붉게 변할수록 전투가 얼마 남지 않았다는 것을 알 수 있게 된다. 만약 전투가 랜덤이 아니고 화면상의 적들을 만나서 벌어지게 되는 상황이라면 언제나 붉은 색으로 유지되어 있다. 이 외에 캐릭터를 특수한 장소에 이동시키다 보면 머리 위에 '!' 표시가 뜨는 경우가 있다. 이 때 ○버튼을 눌러주면 그 상황에 알맞은 특수한 행동을 하게 된다. 표시는 주로 스위치나 계단, 전송 장치, 특수 이동 수단, 회복 장치 등에서 찍히게 된다. 또한 어떤 상황에서는 빨리 버튼을 누르지 않으면 곤란한 상황에 처하게 되는 경우도 있으므로 파악을 잘 하자. 참고로 전투 중에 캐릭터를 가리키는 화살표의 색은 그 대상의 HP상태를 나타낸다. 화살표가 노란색이 되면 HP가 반 이하로 줄어들었다는 표시이며 붉은 색이 되면 거의 죽어간다는 표시이다.



▲ 버튼을 눌러라

등장 인물 소개



다트(ダート)

LOD의 주인공. 어렸을 때 검은 마물에게 고향과 부모님을 잃고 난 후 그 마물을 쫓기 위해 여행을 하고 있다. 그러나 세레스(セレス)가 습격당하고 쉐나가 납치당하는 사건을 계기로 그의 드래군과 관련된 새로운 모험이 시작된다. 여느 주인공들과 마찬가지로 정의감 강하고 검을 주무기로 쓰고 있으며 붉은 머리띠까지 두르고 있다. 옛날부터 같이 지내온 쉐나를 여동생같이 소중히 여기고 있지만 갈수록 그런 마음에 변화가 일기 시작한다(진부해…).

쉐나(シェーナ)



로제와 같이 LOD의 여주인공격인 인물로서 시작에서도 알 수 있듯이 이야기의 큰 열쇠를 쥐고 있다. 다트와는 예전부터 알고 지내는 사이이며 그를 좋아하고 있지만 알아주지 않는 다트에게 아쉬워하고 있다. 세나도 역시나 잡혀가는 운명에 처하는 가련한 여주인공이지만 동료들과 같이 싸우는 등의 용감한 일면도 가지고 있다.



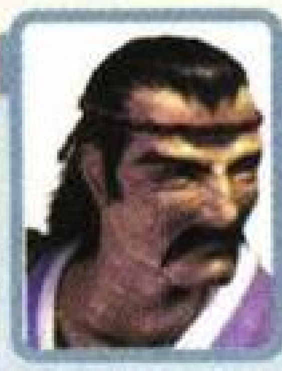
로제(ロゼ)

의문으로 둘러싸인 여전사. 게임 초반에서 위기에 처한 다트를 구해줌으로써 그와 아는 사이가 된다. 모습에서도 알 수 있듯이 차가운 성격의 소유자이며 평소에는 단독으로 행동하고 있는 듯이 보인다. 하지만 다트일행과 같이 다니면서 그녀의 따뜻한 면도 가끔씩 드러나기도 한다. 역시 이야기의 중심과 관계가 있는 중요한 인물이다.

미란다(ミランダ)



테레사 왕녀 밑에 있는 4명의 성녀 중에 첫째로서 강인한 성격을 가지고 있다. 어렸을 때 고아가 되어 테레사 왕녀에의 손에서 길러져 왔기 때문에 그런 면에서는 약한 모습을 보이기도 한다. 세나가 쓰러지는 시점부터 일행에 참가하게 되고 다루는 무기도 세나와 같은 활이다.



핫셀(ハッシェル)

많은 나이에도 불구하고 아직도 정정함을 자랑하고 있는 격투가 할아버지. 20년 전에 있었던 불의의 사고로 인한 딸의 가출 때문에 행방을 찾고 있는 중이다. 다트와는 알고 지내는 사이며 일행 내에서는 멜과 함께 다른 동료들에게 웃음을 주기도 하는 분위기 메이커이기도 하다.

멜(メル)



화려한 옷을 입고 있는 16세의 무용수. 아직 철이 들지 않아서인지 분위기에 상관없이 언제나 활기찬 모습을 보여준다. 같은 마을의 아이가 도적단에게 잡힌 사건을 계기로 다트들과 같이 모험하게 된다. 핫셀과는 아주 좋은 개그 콤비이기도 하다. 그러나 그런 그녀에게도 엄청난 비밀이 있는데….



콩골(コンゴール)

인간들에게 습격당한 기간트족 마을의 최후 생존자로서 처음에는 다트들의 앞길을 막는 적의 입장이다. 하지만 나중에 위기에 처한 일행을 도와주고 나서부터는 같이 모험을 하게 된다. 말은 잘 하지 못하지만 생각만큼은 단순하지가 않다. 또한 보기와는 다르게 순수한 성격의 소유자이기도 하다.

알버트(アルバート)



한 나라의 국왕으로서 충성하던 기사 라비츠의 죽음으로 인해 분개하고 모험에 참가하게 된다. 그는 굉장한 창술 솜씨를 갖고 있는데 어렸을 때부터 라비츠에게 배운 것이라고 한다. 자신의 아버지를 죽이고 셀디오 왕국을 지배하려는 숙부인 도우엘(ドウエル) 때문에 많은 고민을 하게 되는데….

로이드(ロイド)



모든 것이 수수께끼로 뒤덮인 의문의 은발 꽃미남. 도우엘의 곁에서 음모를 꾸미고 있는 검은 후드의 사나이와 동일 인물이다. 나중에 무술대회에서 다트와 결승전을 치르게 되는데 거기서 막강한 검술 실력을 보여준다. 세나의 납치사건에 관련해서 어떠한 물건을 노리고 있는 듯 하다.

라비츠(ラヴィッツ)



국왕인 알베르트를 따르는 충실한 기사. 훌륭한 기사였던 아버지를 따라서 자신도 그러한 기사가 되기 위해서 어렸을 때부터 노력해 왔다. 다트와는 감옥에서 첫 대면을 갖게 되고 그 이후로 같이 길을 떠나게 된다. 다트와 같이 다니면서 그와의 뜨거운 우정을 다지게 되지만 아쉽게도 이별의 때를 맞이하게 된다.

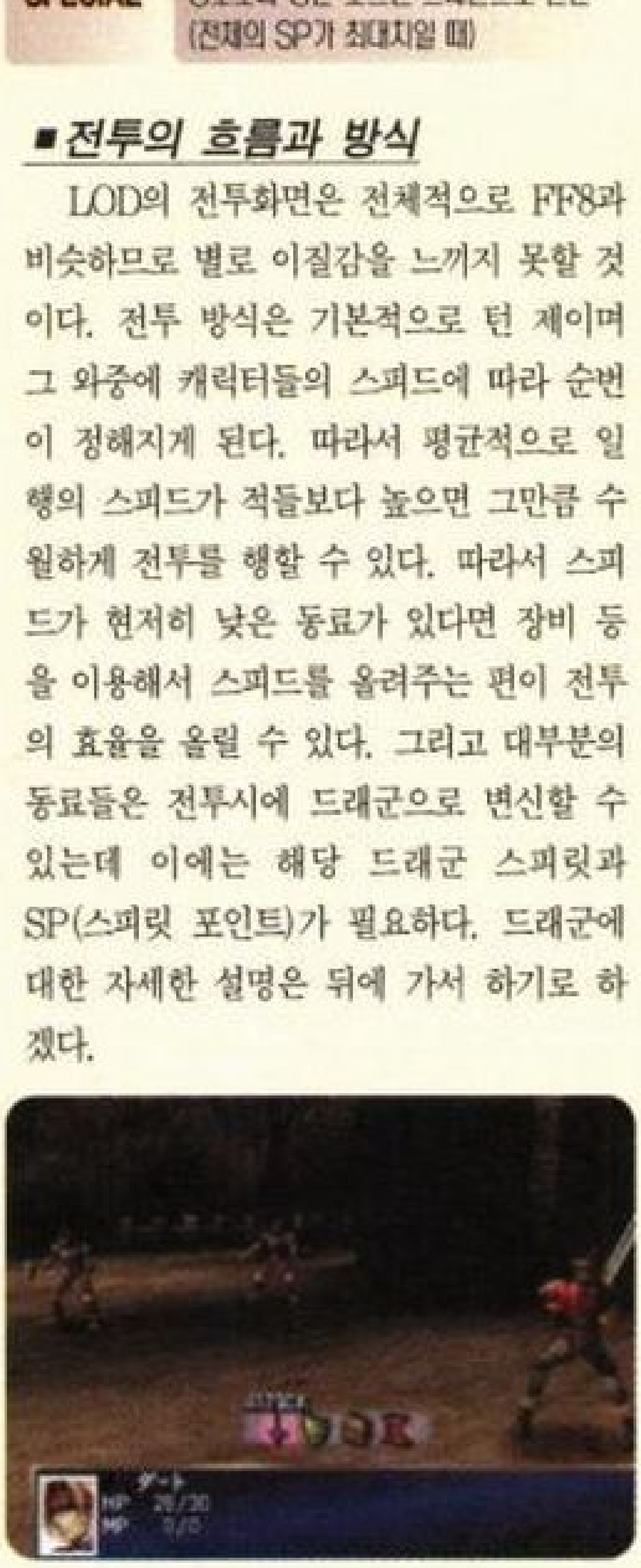
LOD의 전투

■ 전투 메뉴

ATTACK	적에게 직접 공격
GUARD	최대HP의 약10%회복 및 데미지의 50% 감소(물리, 마법 둘다)
ITEM	회복과 공격 및 보조 아이템들을 사용
ESCAPE	도망을 시도(금지될 때도 있음)
DRAGOON	드래군으로 변신(SP가 1이상인 경우)
SPECIAL	평소보다 강한 모드인 드래군으로 변신(전체의 SP가 최대치일 때)

■ 전투의 흐름과 방식

LOD의 전투화면은 전체적으로 FF8과 비슷하므로 별로 이질감을 느끼지 못할 것이다. 전투 방식은 기본적으로 턴 제이며 그 와중에 캐릭터들의 스피드에 따라 순번이 정해지게 된다. 따라서 평균적으로 일행의 스피드가 적들보다 높으면 그만큼 수월하게 전투를 행할 수 있다. 따라서 스피드가 현저히 낮은 동료가 있다면 장비 등을 이용해서 스피드를 올려주는 편이 전투의 효율을 올릴 수 있다. 그리고 대부분의 동료들은 전투시에 드래군으로 변신할 수 있는데 이에는 해당 드래군 스피릿과 SP(스피릿 포인트)가 필요하다. 드래군에 대한 자세한 설명은 뒤에 가서 하기로 하겠다.



에디셔널 시스템

직접적인 공격은 이 에디셔널 시스템이란 것에 따른다. 에디셔널 시스템이란 간단하게 말해서 캐릭터 각자가 가지고 있는 에디셔널(アディショナル)의 고유한 입력 타이밍에 맞추어 ○버튼을 눌러서 행하는 공격 방식이다. 공격 메뉴를 선택하고 대상을 고르면 화면 중앙에 빨간 선으로 ㅁ자 형의 칸이 나타나고 바깥쪽에서 안으로 큰 ㅁ자 칸이 조여들어 오게 된다. 조여들어 오는 칸이 중앙의 ㅁ칸과 일치할 때쯤에 ○버튼을 눌러주면 연속기가 성공하게 된다. 이러한 연속기를 캐릭터들의 에디셔널에 따라서 2번 이상 성공시키게 되면 그 기술이 완성되게 된다. 이 때 특히 타이밍이 중요한 관건이 되는데 조여들어 오는 칸의 속도가 에디셔널에 따라 각자 다르므로 완전하게 사용하기 위해서는 타이밍을 맞추는 연습이 필요하다. 이에 맞물려서 적의 반격 효과를 없앨 수도 있는데, 반격 시에는 적이 붉게 빛나며 칸이 파란 색으로 바뀌게 된다. 또 누르는 버튼도 ×버튼으로 되므로 조심해야 한다. 적의 반격은 에디셔널의 입력 도중에 일어나므로 타이밍 상 물리치기 쉬운 것도 있고 어려운 것도 있다. 실패하면 그대로 튕겨나며 데미지를 입게된다.



▲ 칸이 거의 일치되는 순간을 노리자

에디셔널 일람

캐릭터마다 각자 고유한 에디셔널을 몇 가지씩 익히고 있다. 에디셔널에는 숙련도가 있는데 전투에서 에디셔널을 한 번씩 성공시켰을 경우 1씩 올라가며 일정 수치를 올리면 레벨이 오르게 된다. 캐릭터의 마지막 에디셔널은 모든 에디셔널의 레벨을 전부 5까지 올리면 익힐 수 있다.

사용자	이름	습득 레벨	입력 횟수 (AD LV5)	수득 SP	데미지 (%) (AD LV5)
다트	이단 베기(二段切り)	처음부터	1	35	202
	볼케이노(ボルケイノ)	2	3	36	250
	버닝 러시(バーニングラッシュ)	8	2	102	150
	크래시 댄스(クラッシュダンス)	15	4	100	250
	매드니스 히로(マッドネスヒーロー)	22	5	204	100
	문 스트라이크(ムーンストライク)	29	6	20	350
	염 다이내믹(炎ダイナミック)	다른 AD LV을 5로	7	150	450
라비츠, 알베르트	하드 본(ハードボーン)	처음부터	1	50	150
	스피닝 케인(スピニングケイン)	5	2	35	200
	로드 타이푼(ロッドタイフーン)	7	4	100	202
	질풍의 춤(疾風の舞)	11	6	35	350
	앵취설(櫻吹雪)	다른 AD LV를 5로	7	202	405
로제	윕 스맥(ウィップスマック)	처음부터	1	35	200
	모어 앤드 모어(モアアンドモア)	14	2	102	150
	하드코어 블레이드(ハードコアブレード)	19	5	35	300
	데몬즈 댄스(デモンズダンス)	다른 AD LV을 5로	7	100	500
핫셀	이연타(二連打)	처음부터	1	50	150
	삼도의 도(三途の渡)	14	2	20	202
	사신초래(四神招来)	18	3	100	100
	오륜극파(五輪極破)	22	4	50	300
	육도칠생(六道七生)	26	6	15	400
	팔굉일축(八紘一蹴)	다른 AD LV을 5로	7	150	501
밀	더블 스펑(ダブルスパング)	처음부터	1	34	150
	스트레틴(ストラッティン)	21	3	70	202
	쿨 부기(クールブギ)	26	4	180	100
	캣 크레이들(キャットクレイドル)	30	4	20	351
	퍼키 스텝(パーキーステップ)	다른 AD LV을 5로	4	100	600
콩골	추격(追擊)	처음부터	1	50	150
	인페르노(インフェルノ)	23	3	20	200
	뼈 부수기(骨砕き)	다른 AD LV을 5로	7	100	300

PlayStation ▲ POWER 공략왕!

속성

LOD에는 전부 8가지의 속성이 있는데 서로 반대되는 관계를 가진 것들이 있다. 대립 관계에는 '염(炎)↔수(水), 풍(風)↔토(土), 빛(光)↔어둠(闇)'이 있고 이 것을 잘 파악해야 전투를 효율적으로 이끌어 갈 수 있다. 나머지 두 개의 속성 '뇌(雷)'와 '무(無)'는 대립 관계가 아니다. 속성은 드래군의 고유 속성에도 관련되어 있지만 아군이나 적 모두에게 기본적으로 부여되어 있다. 한 캐릭터의 속성을 알아보려면 전투 중에 커서를 그 캐릭터에게 옮겨서 화면 상단에 나타나는 윈도우의 색깔을 보면 된다. 참고로 색깔은 염이 붉은색, 수가 하늘색, 풍이 녹색, 토가 황토색, 광이 하얀색, 암이 짙은 청색, 뇌가 보라색, 무는 검은색이다.

드래군의 공격과 마법

드래군의 공격과 마법

드래군 스피릿(DS)라는 아이템을 얻은 캐릭터는 이후 전투시에 SP(스피릿 포인트)라는 수치를 얻을 수 있다. SP는 주로 직접공격을 할 때 얻을 수 있으며 에디셔널을 성공시킬 경우 많은 SP를 얻는다(에디셔널에 따라 수치는 다름). SP게이지는 전투 화면 최하단에 찍히며 현재의 수치 상태를 알려준다. SP를 100얻을 때마다 게이지가 한번씩 차며 전부 채워졌을 경우 붉게 빛난다. 1레벨이상 SP가 모아져 있을 경우 그 캐릭터는 드래군으로 변신이 가능해지며 드래군 고유의 공격과 마법을 사용할 수 있게 된다. 드래군 상태는 발동시킨 시점의 레벨 수에 따라 지속되며(예를 들어 3레벨은 3턴간) 이 때에는 공격력과 방어력이 2배 이상 상승하므로 유용한 모드라고 할 수 있다. 그러나 아이템이나 방어는 불가능해지므로 변신에는 상황에 따른 주의가 필요하다. 그리고 전투 참가인원의 SP가 꽉 찬 상태에서는 'SPECIAL'이란 커맨드가 생기며 실행시킬 경우 전원이 드래군으로 변신하고 커맨드를 실행한 캐릭터의 드래군 속성으로 배경의 색이 바뀐다.

드래군 공격(D. Attack)

드래군으로 변신해있을 때는 일반 공격과는 다른 방식으로 공격을 행한다. 일단 공격 대상을 선택하면 화면 좌측상단에 타이밍 게이지가 생긴다. 여기서 ○버튼을 누르면 원의 내부의 빛나는 점이 돌기 시작하는데 이 점이 다시 원래 자리로 돌아올 때 다시 ○버튼을 누르자. 타이밍을 맞추어 ○버튼을 4번까지 정확히 누르면 'PERFECT'라 찍히며 피니시 장면까지 들어간 강력한 공격을 하게 되고, 중간에 실패할 시에는 타이밍을 맞춘 회수만 공격을 행한다. 점이 돌아가는 속도는 갈수록 빨라지므로 버튼도 점점 빨리 눌러줘야 한다. 단, 스페셜모드를 실행시킨 캐릭터일 경우에는 자동으로 4회 공격을 행하니 알아두면 좋다.



드래군 마법(D. Magic)

LOD에서의 마법은 아이템으로 쓰는 것 이외에 드래군으로 변신했을 때에도 쓸 수 있다. 마법 명령을 선택하면 여러 가지 마법을 선택할 수 있고 마법 실행시 MP를 소비한다. 당연히 MP가 없어지면 더 이상 마법을 쓰지 못하게 되나 아이템을 이용해서 다시 채울 수도 있다. 마법은 드래군 레벨이 높아질수록 많이 익히게 되니 열심히 올리자. 각 캐릭터마다 익힐 수 있는 드래군 마법은 좌측의 표와 같다.

사용자	이름	습득 D레벨	소비 MP	효과
다트	플레임 샷(フレイムショット)	1	10	적 하나에 염속성 공격
	익스플로전(イクスプロージョン)	2	20	적 전체에 염속성 약공격
	파이널 버스트(ファイナルバースト)	3	30	적 하나에 염속성 강공격
	적안용(赤眼龍)	5	80	적 전체에 염속성 강공격
	신룡탄(神龍彈)	-	50	전 전체에 무속성 초 강공격 (신룡왕의 DS를 얻었을 때)
	신룡포(神龍砲)	-	50	적 하나에 무속성 초 강공격 (신룡왕의 DS를 얻었을 때)
라비츠&알베르트	윙 블라스터(ウイングブラスター)	1	20	적 전체에 풍속성 약공격
	플라우어 스톰(フラウアストーム)	2	20	아군 전체의 데미지를 3턴간 반감시킴
	가스 브레스(ギャスブレス)	3	30	적 하나에 풍속성 강공격
	벽녹용(碧綠龍)	5	80	적 전체에 풍속성 강공격
로제	아스트랄 레인(アストラルドレイン)	1	10	적 하나에 어둠속성 공격+입힌 데미지를 아군 전체에게 나눠줌
	데스 디멘션(デスディメンション)	2	20	적 전체에 어둠속성 공격+공포
	헬즈 게이트(ヘルズゲイト)	3	30	적 전체에 즉사 공격
	암흑용(暗黑龍)	5	80	적 전체에 어둠속성 강공격
세나&미란다	문 라이트(ムーンライト)	1	10	아군 한 명의 HP회복+부활+상태 회복
	스타 칠드런(スターチルドレン)	2	20	적 전체에 빛속성 약공격
	헤븐즈 게이트(ヘブンズゲイト)	3	30	아군 전체의 HP회복+부활+상태 회복
	백은용(白銀龍)	5	80	적 전체에 빛속성 강공격+입힌 데미지를 아군 전체에게 나눠줌
핫셀	원자뢰(原子雷)	1	10	적 하나에 뇌속성 공격
	극뢰당(極雷堂)	2	20	적 하나에 뇌속성 중공격+기절
	뇌신공(雷神攻)	3	30	적 하나에 뇌속성 강공격
	자전용(紫電龍)	5	50	적 전체에 뇌속성 초 강공격
멜	프리징 링(フリージングリング)	1	10	적 하나에 수속성 공격
	레인보우 블레서스(レインボーブレサス)	2	20	아군 전체 HP회복+상태 회복
	다이아몬드 더스트(ダイアモンドダスト)	3	30	적 전체에 수속성 공격
	타리즈먼(蒼海龍)	5	80	적 전체에 수속성 초 강공격
콩골	그랜드 스크림(グランドスクリーム)	1	20	적 전체에 토속성 약공격
	메테오 스트라이크(メテオストライク)	3	30	적 전체에 토속성 공격
	황금용(黃金龍)	5	80	적 전체에 토속성 강공격

아이템

아이템은 최대 32개밖에 지닐 수 없다. 그러므로 아이템의 관리에 각별히 신경을 써야한다. 그렇지 않으면 제때에 필요한 아이템을 쓰지 못하는 경우가 생길 수 있으므로 주의하자. 특히 LOD에서는 회복마법이 적은이상 회복이 중요한 관건이 되므로 회복아이템의 수에는 항상 신경을 쓰자. 마법 아이템에는 강력한 것을 빼고는 거의 연타로 공격력을 올릴 수 있다(FF8에서 가디언 포스를 쓰는 것을 떠올리면 된다). 빨리 연타하면 200%는 간단히 돌파할 수 있으니 보고있지만 말고 열심히 눌러주자.

이름	가격	효과
힐 포션(ヒールポーション)	10	한 명의 HP를 최대치의 반만큼 회복
힐 포그(ヒールフォグ)	30	HP를 완전히 회복
힐 프리즈(ヒールブリーズ)	50	전원의 HP를 최대치의 반만큼 회복
힐 레인(ヒールレイン)	-	전원의 HP를 완전히 회복
선 · 랩소디(サン・ラプソディ)	50	한 명의 MP를 완전히 회복
제레네이드(ムーン・セレネイド)	-	전원의 MP를 완전히 회복
스피릿 포션(スピリットポーション)	-	전투 중 SP를 100회복
천사의 기도(天使の祈り)	30	한 명의 전투불능상태를 회복시키고 HP는 최대치의 반 회복
몸의 정화(體の清め)	10	독(毒), 기절(氣絶), 무기 봉하기(武器封じ)를 없앰
마음의 정화(心の清め)	20	매료(魅了), 혼란(混亂), 공포(恐怖), 기력저하(氣力低下)를 없앰
석화의 정화(石化の清め)	30	석화(石化)를 해결
폭렬의 돌(爆裂の石)	-	폭발하여 적 전체를 공격
번 나우트(バーンナウト)	10	적 하나에 염속성의 공격(연타)
스핀 게일(スピンゲイル)	10	적 하나에 풍속성의 공격(연타)
다크 미스트(ダークミスト)	10	적 하나에 어둠속성의 공격(연타)
트랜 슬라이트(トランスライト)	10	적 하나에 빛속성의 공격(연타)
스파크 넷(スパークネット)	10	적 하나에 뇌속성의 공격(연타)
스피어 프로스트(スピアフロスト)	10	적 하나에 수속성의 공격(연타)
돌팔매(石つぶて)	10	적 하나에 토속성의 공격(연타)
갓슈 마그마(ガッシュマグマ)	20	적 전체에 염속성 공격(연타)
레이브 트위스터(レイブツイスター)	20	적 전체에 풍속성 공격(연타)
블랙 레인(ブラックレイン)	20	적 전체에 어둠속성 공격(연타)
댄싱 레이(ダンシングレイ)	20	적 전체에 빛속성 공격(연타)
선더 볼트(サンダーボルト)	20	적 전체에 뇌속성 공격(연타)
페이탈 블리저드(フェイタルブリザード)	20	적 전체에 수속성 공격(연타)
메테오 폴(メテオフォール)	20	적 전체에 토속성 공격(연타)
사이케데릭 봄(サイケデリックボム)	-	적 전체에 무속성 공격(연타)
버닝 웨이브(バーニングウエイブ)	-	적 전체에 염속성 강공격
다운 버스트(ダウンバースト)	-	적 전체에 풍속성 강공격
나이트 레이드(ナイトレイド)	-	적 전체에 어둠속성 강공격
스펙틀 플래쉬(スペクトルフラッシュ)	-	적 전체에 빛속성 강공격
이나즈마 코레더(イナズマコレダー)	-	적 전체에 뇌속성 강공격
프로즌 제트(フローズンジェット)	-	적 전체에 수속성 강공격
그래비티 라바(グラビティグラバー)	-	적 전체에 토속성 강공격
사이케데릭 봄X(サイケデリックボムX)	-	적 전체에 무속성 강공격(연타, 영구)
패닉 벨(パニックベル)	20	약한 적을 혼란시킴
포이즌 니들(ポイズンニードル)	20	약한 적을 독에 걸리게 함
페인트 햄머(フェイントハンマー)	20	약한 적을 기절시킴
미드나이트 테러(ミッドナイトテラー)	20	약한 적을 공포에 걸리게 함
공격 구슬(攻擊玉)	100	공격 아이템 중 한가지를 랜덤으로 발생시킴
회복 구슬(回復玉)	100	회복 아이템 중 한가지를 랜덤으로 발생시킴
퇴마 향수(魔除けの香水)	4	적을 만날 확률이 줄어듦(이동 중), 3턴간 약한 적에게 공격당하지 않음(전투 중)
운산무소(雲散霧消)	-	약한 적의 존재를 순식간에 제거함
냄새 자루(におい袋)	-	어렴풋이 좋은 냄새가 남
봉인의 마석(封印の魔石)	-	3턴간 적의 행동을 봉함(영구)
백귀야행(百鬼夜行)	-	3턴간 약한 적에게 공격받음(영구)
파워 업(パワーアップ)	-	3턴간 동료 한 명을 강하게(영구)
파워 다운(パワーダウン)	-	3턴간 적 하나를 약하게(영구)
스피드 업(スピードアップ)	-	3턴간 동료 한 명의 스피드를 2배로(영구)
스피드 다운(スピードダウン)	-	3턴간 적 하나의 스피드를 반으로(영구)
연옥(煙玉)	-	약한 적으로부터 반드시 도망가게 함(영구)
마테리얼 실드(マテリアルシールド)	-	3턴간 적의 물리공격을 무효화시킴(영구)
매직 실드(マジックシールド)	-	3턴간 적의 마법공격을 무효화시킴(영구)



※(영구)라고 표시된 아이템은 전투 중에 써도 다음 전투에 다시 쓸 수 있음



액세서리

LOD에서 액세서리의 가치는 생각보다 크다. 특히 아이템을 많이 가지고 다닐 수 없기 때문에 상태이상을 예방하는 효과가 많은 액세서리의 장비는 언제나 철저해야 한다. 또한 다른 쪽에서의 부과효과도 굉장히 유용한 것이 많기 때문에 액세서리에 대해서 잘 알아두는 것이 좋다.

이름	가격	효과
포이즌 가드(ポイズンガード)	200	독(毒)의 방지
패닉 가드(パニックガード)	300	혼란(混乱)의 방지
페인트 가드(フェイントガード)	200	기절(気絶)의 방지
액티브 링(アクティブリング)	200	기력저하(気力低下-SP수득불가)의 방지
프로텍터(プロテクター)	200	무기 봉하기(武器封じ)의 방지
용자의 수호부신(勇者の護符)	300	공포(恐怖-능력 저하)의 방지
자아의 마령(自我の魔鈴)	300	매료(魅了)의 방지
석화의 부적(石化のお守り)	400	석화(石化)의 방지
타리즈먼(タリズマン)	?	즉사(即死)의 방지
성자의 앙크(聖者のアンク)	?	전투불능이 되어도 일정확률로 부활
레인보우 피어스(レインボーピアス)	?	모든 상태이상의 방지
투신의 수호부신(闘神の護符)	?	모든 공격의 명중률을 20%상승시킴
투신의 인도(闘神の導き)	1000	에디서널의 성공률이 100%로 되나 위력이 반감됨
투신의 극(闘神の極め)	5000	에디서널의 성공률이 100%로 되며 위력도 그대로 유지됨
투신의 띠(闘神のたすき)	?	수득 SP의 50%증가
환상의 방패(幻の盾)	?	모든 공격에 의한 데미지를 반감시킴
드래곤의 방패(ドラゴンの盾)	?	물리공격에 의한 데미지를 반감시킴
천사의 스카프(天使のスカーフ)	?	마법공격에 의한 데미지를 반감시킴
피지컬 링(フィジカルリング)	?	최대 HP를 50%증가시킴
어뮬렛(アミュレット)	?	최대 MP를 2배로 만듦
세라피 링(セラピーリング)	?	전투 중에 매턴마다 최대 HP의 10%를 회복시킴
매지컬 링(マジカルリング)	?	전투 중에 매 턴마다 최대 MP의 10%를 회복시킴
스피릿 링(スピリットリング)	?	전투 중에 매 턴마다 SP를 20씩 회복시킴
루비의 반지(ルビーの指輪)	1000	마법공격을 받으면 SP가 쌓임
사파이어 브로치(サファイアブローチ)	1000	마법공격을 받으면 MP가 쌓임
에메랄드 피어스(エメラルドピアス)	1000	물리공격을 받으면 SP가 쌓임
플러티너 목걸이(プラチナネックレス)	1000	물리공격을 받으면 MP가 쌓임
어택 메다리온(アタックメダリオン)	1000	물리공격력과 마법공격력을 20씩 상승시킴
가드 메다리온(ガードメダリオン)	1000	물리방어력과 마법방어력을 20씩 상승시킴
기간트 링(ギガントリング)	1000	물리공격력과 물리방어력을 20씩 상승시킴
나이트 실드(ナイトシールド)	200	물리방어력을 10상승시킴
파워 리스트(パワーリスト)	200	물리공격력을 10상승시킴
가짜 나이트 실드(偽ナイトシールド)	100	물리방어력을 5상승시킴
가짜 파워 리스트(偽パワーリスト)	100	물리공격력을 5상승시킴
마력의 반지(魔力の指輪)	600	마법공격력을 30상승시킴
정령의 반지(精霊の指輪)	600	마법방어력을 30상승시킴
회피 망토(身かわしマント)	300	물리공격회피율을 20상승시킴
정령의 망토(精霊のマント)	300	마법공격회피율을 20상승시킴
현자의 망토(賢者のマント)	600	물리 및 마법공격회피율을 20상승시킴
적안석(赤眼石)	?	염속성의 데미지를 반감시킴
벽녹석(碧緑石)	?	풍속성의 데미지를 반감시킴
백은석(白銀石)	?	광속성의 데미지를 반감시킴
암흑석(暗黒石)	?	어둠속성의 데미지를 반감시킴
창해석(蒼海石)	?	수속성의 데미지를 반감시킴
자전석(紫電石)	?	뇌속성의 데미지를 반감시킴
황금석(黄金石)	?	토속성의 데미지를 반감시킴

스타더스트

LOD의 세계 곳곳에는 스타 더스트(Star Dust, スターダスト)라는 광석이 숨겨져 있다. 전부 50개의 스타 더스트를 찾으려면 세심한 관찰력이 필요하다. 모은 스타 더스트는 게임 진행중에 등장하는 마텔(マーテル)란 사람에게 전해주는 것으로 물품과 교환할 수 있다. 여기서 50개를 모아서 얻을 수 있는 소환석(消幻石)은 게임의 숨겨진 이벤트에 관계가 있다. 공략 중에 스타 더스트가 있는 장소를 따로 정리해 두었으니 참고하도록.

개수	교환 아이템
10개	피지컬 링(フィジカルリング)
20개	어뮬렛(アミュレット)
30개	투신의 띠(闘神のたすき)
40개	레인보우 피어스(レインボーピアス)
50개	소환석(消幻石)



그럼 LOD의 세계로 들어가 보자!

LOD는 전체적으로 4장으로 이루어져 있으며 그에 따라 모험의 무대가 되는 지역이 바뀌게 된다. 도중에 이전의 장에 있었던 지역으로 돌아가려는 경우 거의 CD의 교환이 필요하므로 CD는 되도록 전부 곁에 두고(…) 플레이하자.

오프닝

게임을 시작하면 한밤중에 군대가 마을을 습격하는 장면이 나온다. 마을 사람들은 도망을 치나 병사들의 공격은 거세기만 하다. 잠시 후 공격이 그치고 대장인 듯 한 기사가 나타나서 부하의 안내를 받고 어떤 여자에게 다가간다. 그리고 구슬을 꺼내더니 여자의 이마에 가까이 가져간다. 곧 여자의 이마에서는 빛이 나기 시작하며 반응을 보인다. 기사는 이 여자가 자신들이 찾는 사람인 것을 확인한 후 검은 후드의 사나이와 함께 군대를 몰고 사라진다. 물론 여자를 데리고….


▲ 습격 당하는 마을


▲ 이 여자의 비밀은…


▲ 기사와 검은 후드의 사나이

화면이 바뀐 후 절벽 위에 한 여전사가 나타난다. 그리고 숲에서 어떤 거대한 생물이 일어나는 것을 주시하고 있었다.

??: 녹아룡 펠브렌드…

여전사는 생물을 그렇게 부르며 그 쪽으로 다가간다.





이야기가 시작되면 어떤 청년이 바위에 앉아 편지를 보고 있다. 편지에는 전쟁의 기운이 높아져 간다라고 적혀있었고 청년은 소문이라면 좋겠다며 어디론가 서둘러 간다. 도중에 병사들을 만나서 적국의 용병이냐며 오해를 받게되고 청년은 검을 빼든다. 그 때, 뒤에서 아까 본 용이 습격해온다. 병사들은 도망가고 청년혼자 위기에 빠지는데…. 도망을 가도 그 용은 계속 쫓아오고 잡히려는 찰라 여전사가 나타나 도와준다. 용은 화를내다 가버리고 청년은 그녀석의 정체에 관해 물어본다.

여전사: *드래곤이에요.*
청년: *드래곤이라고?*
여전사: *그래도 이상하네… 그 마을에는 드래곤이 없을 터인데….*
청년: *마을…? 세레스인가!! 그럼, 저 무리들은?*
여전사: *지금 가보았자 아무 것도 없어요.*


▲ 터무니없이 크다

청년: *세레스는 우리 마을이라고!!*

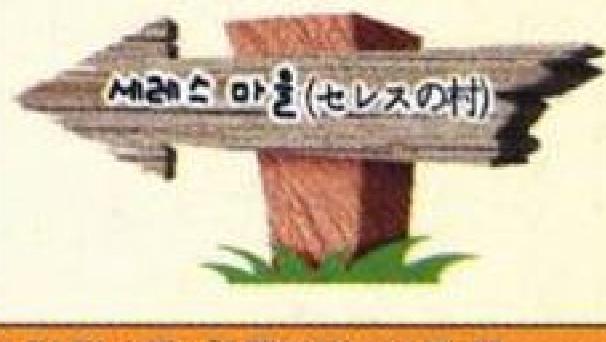
황급히 마을로 내려가는 청년. 갑자기 여전사가 가지고 있는 구슬이 빛나기 시작하고 여전사는 저 청년이 심상치 않다는 것을 느끼게 된다.



▲ 바위 뒤에 숨겨주는 여전사



▲ 무언가가 반응하는데…



스타 더스트: 왼쪽부터 3번째 묘

서둘러서 언덕을 내려오는 청년(그의 이름은 다트). 화면의 하단으로 진행해서 울타리를 넘어가면 병사 두 명이 쓰러져있는 마을사람을 죽이려 하고 있다. 다짜고짜 병사에게 덤비는 다트. 이제 전투가 시작된다. 첫 번째 전투이므로 전투 방식에 익숙해지는 데 중점을 두며 싸우자. 다트는 회복아이템도 몇 개 가지고 있으므로 HP가 위험해지면 쓰도록 하자.

마을사람: *너…너는…설마…다트…?*
다트: *그래! 나다! 왜 세레스가 습격 받고있는 거지?*
마을사람: *전쟁이야… 샌드라 제국이…쳐들어왔었어….*
다트: *휴전이 깨진 건가!?*
마을사람: *그래… 갑작스럽게… 이런 외딴곳까지… 오리라고는… 생각 못했지….*

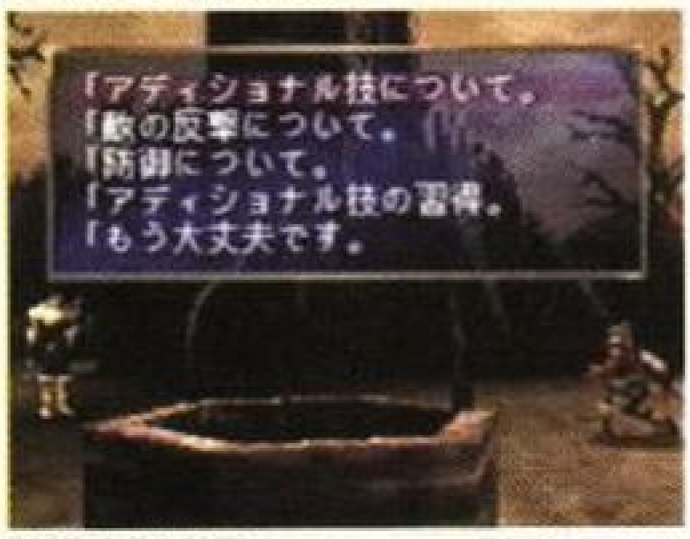
다트: *내가…조금만 더빨리 도착 했었더라면!*
마을사람: *너에게는…아직 할 일이 있어…세나를…세나를 구해 줘… 이제… 너밖에…없어….*
다트: *세나가 어쨌다고!? 이봐!!*

납치된 여자의 이름은 세나. 아마 다트에게는 소중한 사람인 것 같다. 근처의 빛나는 세이브 포인트에서 세이브를 하고 마을왼쪽으로 좀 더 들어가 보자. 그러면 쓰러져 있는 친구를 발견할 수 있다. 다시 병사들이 공격해오는데 그중 소대장이란 자가 세나에 대해 아는 척을 한다. 그에 의하면 세나가 병사들에게 잡혀가서 감옥에 갇혀있다고 한다. 이들과의 전투는 소대장에게만 주의하면 된다. 일단 그들을 쓰러뜨리면 더 이상 전투는 일어나지 않는다. 다트는 세나를 구하러 감옥에 잠입하기로 결심한다. 가기 전에 마을의 출구 부근에서 다트의 사부인 터스먼(タスマン)을 만날 수 있는데 대화 중의 선택에서 2번째를 선택해보자. 그럼 전투에 대한 몇 가지 설명을 듣고 연습을 할 수 있으니 전투가 어렵다고 느끼면 여기서 충분히 연습을 하고 감옥으로 향하자.


▲ 첫 전투



▲ 안에 숨어있는 아이들



▲ 연습이다!! 연습!



▲ 감옥에 갇혀있는 세나



감옥으로 가는 도중에 한 숲을 지나게 된다. 어차피 지나가는 길이므로 그다지 복잡하지 않다. 하지만 나오는 적 중에 나무같이 생긴 놈은 공격력이 꽤 있으므로 조심하자. 잘못하다간 쓴잔을 마실 수 있다. 입구 부근에 있는 상인에게서는 마법 아이템의 사용방법에 대한 설명을 들을 수 있고 직접 연습도 할 수 있으니 충분히 익히고 가자. 또한 아이템도 살 수 있으니 필요한 것을 사 두자. 중간에 길이 화면 바깥으로 나 있는 곳에 도착하게 되는데 몇 번 들락날락거리기를 시도하여 널려져 있는 보물상자를 조사하자. 출구로 가려면 화면하단을 향하면 된다. 나가기 전에 자신의 레벨이 부족하다고 느끼면 좀 더 레벨을 올리고가면 좋다. 여기선 다트의 회상도 볼 수 있다.


▲ 이곳이 좀 복잡하다


▲ 나무의 공격을 조심하자



▲ 옛날의 다트와 세나



이 곳에 들어서면 어떤 상인이 마차를 끌고 감옥 쪽으로 향하는 것을 볼 수 있다. 그를 따라가다 보면 입구에서 병사가 검문을 하고 있는 장면을 보게 되는데 다트는 마차 뒤로 숨게 된다. 그러다 병사가 다트 쪽으로 향해서 오게 되는데 이때 '!' 마크가 찍히므로 버튼을 눌러서 얼른 숨어야 한다. 실패하더라도 다시 도전할 수 있으므로 걱정은 하지 말도록. 그렇게 해서 들어간 방에는 세이브 포인트와 아까 그 상인을 볼 수 있다. 상인에게 말을 걸기 전에 꼭 세이브를 해두자. 그리고 상인을 건드리면 상인이 놀라서 도망가며 병사들을 부르게 되어 전투가 벌어진다. 이 전투는 전에 세레스 마을에서 벌어진 전투와 그다지 차이는 없으므로 쉽게 이길 수 있을 것이다. 전투 후 상인은 다시 병사들을 부르지 않게 되고 아이템까지 팔아준다. 이제 본격적으로 세나를 구하러 가보자. 전체적으로 감옥의 상단으로 올라가면 되는데 도중에는 보물상자도 많이 나오므로 되도록 챙기고 가자. 여기서는 감시하는 병사들에게 들켜서 잡히게 되면 전투가 일어나게 되므로 병사들이 딴 곳을 보고 있는 사이에 빨리 지나가도록 하자. 물론 레벨을 올리려면 병사가 보이는 족족 만나면 된다. 중간에 리프트처럼 되어있는 장치는 타고 이동할 수 있다. 상단의 감옥에 들어서면 라비츠라는 기사와 두 명의 병사들이 탈출을 시도하려는 장면을 목격하게 된다. 라비츠는 두 명을 먼저 탈출시키려고 하지만 그들은 곧 추락하여 죽고 만다. 위기에 몰린 라비츠. 그 와중에 다트도 들켜버리고 결국 같이 병사들과 싸우게 된다. 전투 후에 라비츠에게 세나에 대해서 물어보나 모르겠다고 한다. 이후로 라비츠도 같이 행동하게 된다. 경비가 삼엄한 곳의 우측에는 세나가 잡혀있는 감옥의 열쇠를 찾을 수 있으므로 얻고 난 후 건너편으로



이동하자. 여기에서 병사 세 명이 뭉쳐서 이야기하는 모습을 볼 수 있는데 그 녀석들을 물리쳐버리자. 그리고 그 들의 앞에 있었던 감옥을 조사하면 세나를 만나서 구출하게 되고 세나가 동료로 들어온다. 구출직후 바로 전투가 일어나니 주의하자. 이제 탈출만 이 남았다. 그러나 이것을 알아차린 감옥장 프류겔이 곧 일행의 앞을 막는다.


▲ 마차 뒤로 숨어라



▲ 라비츠와의 첫 만남


▲ 여기서 열쇠를 꼭 얻어야 한다



▲ 세나는 여기에 있다

보스

프류겔(フリューゲル)

속성: 토

첫 번째 보스의 등장이다. 프류겔은 역시 보스답게 엄청난 체력과 공격력을 자랑하므로 방어와 회복아이템의 적절한 사용이 필요하다. 특히 돌을 던지는 공격은 상당한 데미지를 준다. 방어력이 약한 세나의 체력에 주의하며 다트와 라비츠의 에디셔널을 꼭 성공시키며 싸우자. 프류겔 외에도 두 명의 졸병이 등장하는데 그 들을 물리쳐야만 프류겔을 공격할 수 있다. 병사들을 해치우면 더 강한병사 두 명을 부르는데 공격도 강할뿐더러 죽기 전에 전체공격을 감행해 오므로 조심해서 물리치자.


▲ 깨끗한 죽음이 아름답단 말이다


▲ 돌 좀 던지지 좀 말란 말이야

다시 일어나려는 조짐을 보이는 프류겔. 다트들은 말 같은 것을 타고 황급히 탈출한다. 닫히려는 문을 가까스로 통과하고 감옥에서 벗어나게 된다. 한편 검은 후드의 남자는 모든 일이 자신의 뜻대로 되어간다며 앞으로 일어날 일을 기대한다.


▲ 점프!



초원까지 도망쳐온 다트들의 뒤를 병사들이 계속 쫓아오고 도중에 라비츠가 다리에 부상을 입는다. 그러나 가까스로 몸을 숨기고 병사들은 엉뚱한 곳으로 가버린다. 우선 라비츠를 치료하기로 하는 다트들. 여기서 위쪽으로 가게되면 아직은 건널 수 없는 강에 도착하게 되므로 우선 다른 길로 향하자. 왼쪽 길로 향하면 빈집을 한 채 발견할 수 있는데 그곳으로 들어가면 일행은 한숨 쉬어가게 된다. 그 곳에서 다트는 옛날에 자신의 마을이 검은마물에게 습격 당했던 사건을 모두에게 말해준다.

다트: *내게는 두개의 고향이 있어. 하나는 세나와 같이 살았던 세레스…. 그리고 또 한가지는 부모님과 같이 살았던 최초의 고향…. 18년전 놈에게 빼앗긴… 니트(ニート)야. 내가 5살 때…니트가… 검은마물에게 습격 당했어. 우리들은 운이 좋았었지…. 마을 밖으로 겨우 빠져 나온 것은 우리들 3명뿐이었으니까…. 그러나… 아버지는 마을로 돌아갔어…. 그리고 어머니도 아버지를 따라서 검은마물이 기다리고 있는 마을로 모두를 구하기위해… 돌아갔어. 외톨이가 된 나는 떨면서 날이 밝기를 기다렸어. 태양은 참혹한 풍경을 비추고 있었어…. 완전히 변해버린 니트였지…. 그리고 이것을 주웠어. 땅에 굴러다니고 있던 거야. 아버지가 언제나 가지고 있었던 단 하나의 유품이지.*

다트의 여행은 모두 마을을 습격한 검은마물에 대한 복수를 그 목적으로 두고 있는 것이다. 라비츠에게서는 지금의 상황을 들을 수 있다. 바질 공국과 샌드라 제국사이에 전쟁이 일어났는데 샌드라 제국이 드래곤을 사용하기 시작하여 일이 어려워지고 있다는 것이다. 다트들은 알베르트 국왕에게 보고도 하고 검은 마물에 대해서도 알아볼 겸해서 왕도 벨에 있는 인데르스 성으로 가기로 한다.


▲ 라비츠의 부상



▲ 습격당하는 다트의 고향

다시 길을 재촉하는 일행. 그러나 곧 길이 끊겨 있는 곳에 도착하게 된다. 여기에는 한 나무가 있는데 다트는 이 나무를 쓰러뜨려서 길을 만들 생각을 하게 된다. 그러나 검으로는 부족한데…. 아까 일행이 쉬었던 집으로 가서 안을 조사해보면 도끼를 얻을 수 있으므로 가져와서 나무를 베자. 그런데 힘이 지나쳤던지 나무는 그대로 절벽 밑으로 빠져 버린다. 당황하는 다트들이지만 곰곰이 위치를 따져본 끝에 절벽 아래에는 강이 있었다는 것을 깨닫게 된다. 곧장 아까의 강으로 향해보면 떨어진 나무가 흘러 내려와서 강을 가로지르는 다리가 되어있다. 이제 강을 건널 수 있게되고 곧 초원을 벗어난다. 나가기 전에 제국의 수도 카자스에서 도망쳐 나온 가족들을 만날 수 있다. 라비츠는 갈곳 없는 이들에게 나중에 자기 집으로 오라고 하고 가족들은 고맙다고 말한다.


▲ 누가 도끼를 이런 곳에 두고 갔을까?

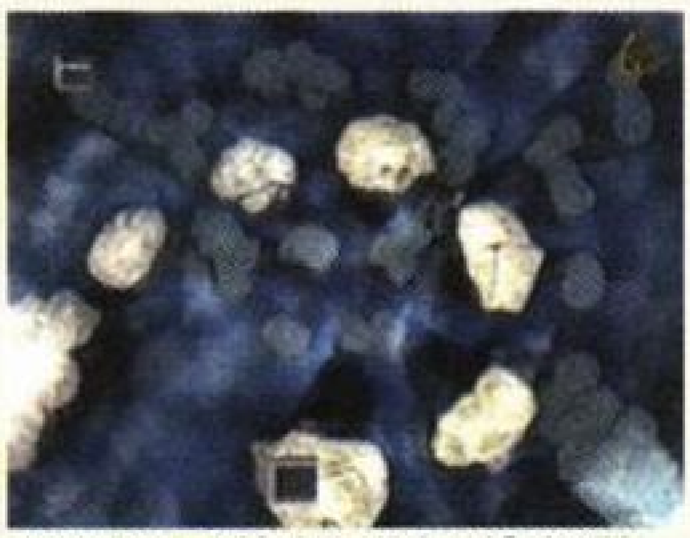

▲ 이런 우연이…



성으로 가는 도중에 만난 종유동굴. 징검다리를 건너는 곳에서 라비츠가 물에 빠질 뻔 하다가 다트의 도움으로 살아난다. 라비츠는 다트와의 만남을 행운이라고까지 말해준다. 계속 진행하다 보면 빛나는 점들이 떠다니는 곳을 볼 수 있는데 라비츠의 말에 의하면 이것은 바위 반디(岩ホタル)라는 것으로 체력을 회복해 준다고 한다. 그후 이것을 조사하면 체력이 회복되므로 레벨을 올리려할 때 도움이 된다. 또 이곳에는 물줄기를 타고 이동하는 곳이 있는데 물줄기를 타는 도중에 방향을 조종할 수 있다. 이 점을 잘 이용해서 보물상자를 얻을 수 있는데 아래쪽 상자에는 '바스타드 소드(バスタードソード)'란 강한 무기가 들어 있으므로 꼭 얻자. 동굴의 출구부근에 가면 다트들은 이상한 기운을 느끼게 되고 곧 이상한 생물의 습격을 받는다.


▲ 남자의 멋진 우정


▲ 여기서 체력회복을


▲ 저 개구리를 잡으면 보물상자를 얻을 수 있다

보스

우로보로스(ウロボロス)

속성 -토

거대한 지렁이의 모습을 하고 있는 우로보로스. 그 강함은 전의 보스였던 프류겔을 간단히 뛰어넘을 정도다. 일단 우리편 전체를 공격하는 것과 독을 걸리게 하는 공격이 꽤 골치아프다. 이때를 대비해서 미리 독을 치료하는 아이템을 사두면 좋다. 어느 정도 때리다보면 위에 있는 구멍으로 들어가서 공격을 해오는데 이럴 경우에는 셰나의 활 공격밖에 물리공격을 할 수 없으므로 마법아이템을 이용하자. 얼마간 지나다보면 다시 바닥으로 내려오게 되므로 그때 다시 집중 공격을 퍼붓자.


▲ 이때는 마법공격을

가까스로 우로보로스를 물리친 다트들. 안심하고 출구로 나가려는 사이 죽은 줄 알았던 우로보로스가 다시 일어나 셰나를 공격해온다. 그러나 셰나에게서 뻗어 나오는 광채가 우로보로스를 소멸시켜버린다. 모두들 그 광경에 의아해하지만 다시 길을 서두르게 된다.


▲ 비겁한 수단을 쓰는 녀석은…


▲ 비참한 최후를 맞는다



스타더스트: 무기점의 안, 배를 타고 갈 수 있는 지하실, 라비츠의 집 앞의 우물, 라비츠의 집의부엌 선반, 성 1층에있는 난로, 성 3층 왼쪽상단 부근

마을에 들어서면 우선 좌측에 있는 성으로 들어가자. 성에는 정문 외에도 옆으로 난 문들이 있는데 그 곳으로 들어가 보면 기사들이 열심히 수련하고 있는 장면을 볼 수 있고 여러 아이템을 얻을 수 있다. 성의 위층

으로 올라가면 왕인 알베르트를 만날 수 있다. 알베르트는 라비츠의 무사귀환을 환영하고 원하는 것을 들어주겠다고 한다. 다트는 셰나를 이곳에 맡기려고 하나 본인도 싫어하고, 왕이 말하길 이곳도 안전한 곳은 아니라는 것이다. 할 수 없이 셰나와는 계속 함께다니게 된다. 또한 다트는 대신에게 검은마물에 대해 물어보는데 자세한 것은 알지 못한다. 다만, 그 괴물이 1만 1천년전의 드래곤전투와 관계되어 있다는 것을 알게되고 드래곤전투에 대해서 설명을 듣게 된다. 그 전투는 1만 1천년 전에 지배자였던 유익인(有翼人)에 대항해 인간이 드래군을 사용하여 반란을 일으킨 것이 계기가 된 것이라 한다. 이에 유익인도 나름대로의 병기를 만들어서 처절한 싸움을 벌였다는데, 그 전투 직후에 검은마물이 나타났다는 것인데…. 라비츠는 곧 드래곤이 쳐들어올 것이라는 호크스 마을로 향하기로 하고 다트도 같이 가기로 결심한다. 셰나도 용기를 내서 함께 가겠다고 한다.



▲ 바질 국의 왕인 알베르트



▲ 다트는 결심한다

성에서의 용무가 끝났으면 마을의 거리로 가서 장비품이나 아이템을 구입해놓자. 참고로 무기점이나 도구점의 문은 파란 화살표로 표시되어 있고 상태이상을 치료해주는 곳과 여관의 문은 노란 화살표로 표시되어 있다. 그 외에 민가 등은 녹색으로 표시되어 있으므로 알아두면 좋다. 마을의 우측으로 들어가 보면 큰집이 한 채 있는데 바로 라비츠의 집이다. 안으로 들어가면 라비츠의 어머니가 오랜만에 돌아온 아들을 보고 반가워한다. 그리고 셰나를 보고 약간의 오해를 하기도 하는데 그리 큰 문제는 아니다. 곧 라비츠의 어머니와 셰나는 식사준비를 하게되고 다트는 그동안 할 행동을 정하게 된다. 여기서는 라비츠와 함께 집안을 둘러보는 것으로 정하였다. 이곳 저곳을 둘러보던 중 서재에서 사다리를 이용하여 지붕으로 올라가는 두 사람. 이곳에서 라비츠가 어린시절에 품었던 꿈에 대해서 듣게 된다. 이곳에서 성을 바라보면서 아버지와 같은 훌륭한 기사가 되기로 마음을 먹었던 라비츠. 하지만 지금 직접 이런생활을 하다보니 결코 쉽지않은 것이라며 라비츠는 다시 마음을 굳게 다진다. 그 후, 함께 식사를 하고 나서 다음 목적지인 호크스 마을로 향하기 시작한다. 그 전에 마을의 입구 바로 위에 지하로 통하는 장소로 갈 수 있는데 어떤 술주정뱅이가 길을 막고있어서 더 이상 진행할 수 없다. 지나가기 위해선 우선 술집에 가서 술을 사온 후 그 사람에게 술을 건네주면 된다. 이곳을 지나면 이윽고 성의 지하에 있는 보트를 타는 곳까지 갈 수 있는데 미리 성의 지하에서 수문을 열어두어야만 보트를 타고 진행할 수 있다. 이렇게 보트를 타고 가다보면 여러 아이템을 얻을 수 있다.



▲ 라비츠가 어릴 때 자주 왔던 곳



▲ 입구에서 부딪히게 되는 마텔



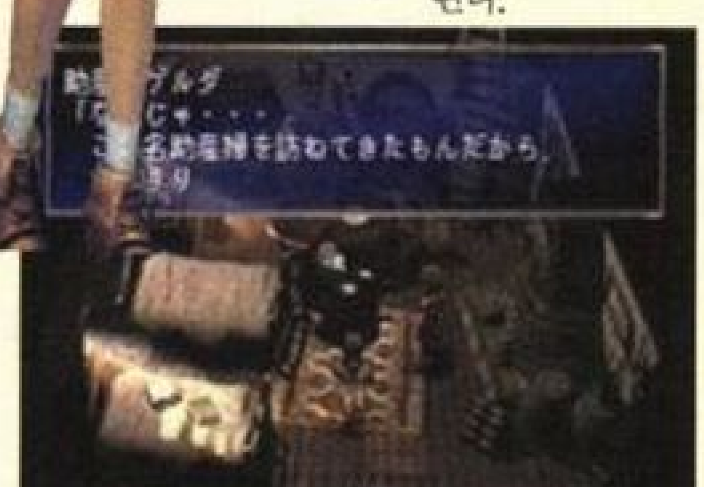
▲ 이 술주정뱅이에게 술을 사 주자



스타 더스트: 작전본부의 내부, 왼쪽 상단의 집에있는 지하실로 가서난로를 조사.

호크스에 들어선 일행은 마을 안이 긴장된 분위기로 가득 차 있음을 느끼게 된다. 마을 중앙에 있는 집에 들어가기 전에 주변을 다니며 둘러보자. 마을 가장자리의 길을 통해서 들어갈 수 있는 어떤 집에서는 어느 유명한 산파할머니를 만날 수 있다. 그 할머니는 알베르트 왕의 출산도 도운 적이 있다고 한다. 충분히 둘러본 후 본부인 마을중앙의 집으로 들어가 보자. 이곳의 대장인 카이젤(カイゼル)이 반겨줄 것이다. 그에게서 불침번을 부탁받고 다트일행은 그에 응한다. 일단, 일행은 밤까지 휴식을 취하게 된다. 저녁에는 다트와 라비츠가 같이 나와서 보초를 서고 있는 병사와 교대를 할 수 있는데 이전에 꼭 세이브를 해두자. 보초를 바꾼 지 얼마 안 되어서 샌드라 국의 침공이 시작되고 다트와 라비츠는 병사들을 도와 같이 싸운다. 그런데 갑자기 위에서 나타난 샌드라 제국의 특수병사와 다트가 조우하게 되고 뒤이어 따라온 라비츠도 함께 싸우게 된다.





▲ 이 할머니가 좀 유명하다며


▲ 밤이 되자 샌드라 병사들이 쳐들어오는데…

보스

샌드라 특수병사(サンドラ特殊兵)

속성 : 어둠

이 샌드라 특수병사는 흡사 닌자와 같은 모습과 공격 형태를 가지고 있다. 초반에는 이상한 전체공격 외에는 그리 위협적인 공격을 해오지 않으나 보스의 체력을 반정도 없애면(커서가 노란색이 되면) 분신을 2개 만들어서 혼란에 빠지게 한다. 분신을 간파하는 방법에는 두가지 정도의 방법이 있는데 우선 하나는 마법 공격을 해오는 쪽이 진짜라는 것이다. 또 한가지는 그림자의 크기를 보고 구별해내는 방법이다. 진짜와 가짜의 그림자의 크기가 틀리기 때문에 자세히 보면 알 수 있을 것이다.



▲ 화려하다



▲ 분신술을 간파하자!

다트들이 특수병을 물리치고 나면 쉴 새도 없이 기간트족의 한 사나이가 나타나 공격을 해온다. 그의 이름은 콩골로서 샌드라 제국을 따르고 있는 듯 하다.

보스

콩골(コングール)

속성 : 토

특수병사와의 전투와 연속된 상황이라서 좀 어려운 전투가 될 것이다. 콩골은 초반에는 무기로 공격하다가 중반쯤에 무기를 버리고 격투술을 써온다. 두지로 공격할 때는 그리 공격력이 높지 않으므로 방어를 해서 체력을 올려두자. 한가지 주의할 점은 에디셔널을 완성시키지 못한다면 반드시 콩골의 반격을 받게된다는 것이다. 타이밍에 유의해서 버튼을 눌러야 할 것이다. 맨 손이 된 후에는 강력한 공격만을 사용해 온다. 특히 우리편을 아예 날려버리는 기술을 당했다면 반드시 HP를 회복하도록. 남은 체력을 잘 계산해서 싸워야 할 것이다.



▲ 처참하게 날려지는 아군들

콩골을 물리치긴 했지만 그는 다시 다트에게 덤벼온다. 다트의 대위기! 이 때 하늘에서 여전사가 나타나서 콩골을 공격하고 난 후, 다트를 가리키며 드래군의 힘에 눈뜨라고 한다. 그러자 다트는 드래군으로 각성하고 콩골을 일격에 날려버린다. 막강한 드래군의 힘에 자신도 놀라워하는 다트. 여전사는 드래곤의 기사인 드래군의 탄생이라고 한다. 콩골은 두고보자며 도망을 치고…. 다음 날이 밝자 다트 일행은 여전사의 이름이 로제라는 것을 알게 되는 것과 함께 드래군에 대한 설명을 듣는다. 로제는 자신의 드래군 스피릿과 다트 아버지의 유품이기도 한 드래군 스피릿이 서로 끌린 것이라 한다. 로제는 일행과 같이 다니기를 원하는 것 같고 결국 새로운 동료로 들어오게 된다. 그런데 갑자기 병사에게서 습지대에 있는 제 7성채가 제국군의 습격을 받고 있으며, 화산을 지나서 있는 용의 둥지에서 드래곤이 날아온 것 같다고 한다. 이에 드래곤을 먼저 물리쳐야 할 필요성을 느끼는데…. 로제의 말에 따르면 드래군의 힘을 가진 사람들이 나서야 드래곤을 막을 수 있다고 한다. 다트는 고민을 하지만 결국 드래곤을 물리치기로 하고 드래곤의 둥지로 향하게 된다. 마을을 나서기 전에 입구 앞에 있는 로제에게서 드래군의 공격과 마법에 대한 것들을 배울 수 있으므로 역시 충분히 익혀놓고 출발하도록 하자.



▲ 돌연 로제가 나타난다



▲ 다트의 변신 후 모습



▲ 로제에게서 확실한 수업을 받아두자



스타더스트: 제7의 성채 내부에 있는 난로

들어가자마자 표지판이 있고 길이 크게 두 방향으로 갈라져있다. 여기서 화면 안쪽으로 들어가면 아까 병사에게서 들은 제 7성채로 갈 수 있다. 그 곳은 심한 전투가 벌어지고 있었고 일행도 휘말릴 위기에 처하게 된다. 그러나 이 곳에서 물러나지 않고 계속 싸워가다 보면 유용한 아이템이나 액세서리 등을 얻을 수 있으므로 되도록이면 싸우고 가자. 도중에 싸움을 포기하고 도망



▲ 격렬한 전투가 일어나고 있다



▲ 이런 것을 타고 이동

쳐버리면 처음부터 다시 싸우게 되므로 피곤해진다. 아까 분기점에서 표지판 왼쪽의 나무줄기를 타고 가면 화산 쪽으로 갈 수 있다. 도중에는 배를 타고 이동하는 곳이 있으므로 참고.



▲ 도중에 나오는 다트와 세나의 이벤트



화산에 들어가면 록하켄이라는 거대한 불새를 볼 수 있고 곧 피하게 된다. 화산이라서 그런지 적들도 대부분 염의 속성을 가지고 있다. 같은 속성인 다트는 그리 큰 데미지를 입지 않는다는 것이 그나마 좋은 점이라 할 수 있다. 용암을 건너가는 곳에서 세나가 이상한 상태를 보이는데 뛰어가는 세나를 따라가면 이상한 석상과 만나게 된다. 로제의 말에 의하면 그 석상은 원래 배러지라고 하는 것으로 옛날 드래곤 전투 당시에 유익인이 사용하던 병기임을 알려준다. 놀랄만한 것은 이것이 아직 살아있다는 사실이다. 아니나다를까 깨어난 배러지와 전투에 들어가게 된다.



▲ 웬 석상이 용암 속에 있다

보스

배러지(ヴァラージ)

속성 : 어둠

배러지는 머리(頭), 몸(體), 팔(腕)의 3부분으로 나뉘어져 있다. 이 중 머리만을 쓰러뜨리면 이길 수 있으나 공격이 워낙 거세서 쉽게 이길 수 없다. 그 중에서 가장 활발한 공격을 펼쳐오는 부위는 팔이데 HP는 그다지 없는 편이나 물리쳐도 얼마안가서 재생해버린다. 그러므로 처음부터 머리만을 집중공격하기를 권한다. 공격 중에서 제일 조심해야 할 것은 이마에서 쏘는 괴광선인데 웬만한 캐릭터의 HP의 반은 우습게 깎아버리니 되도록 HP를 반 이상으로 유지하는 것이 신상에 이롭다. 또한 녀석은 상태이상 공격도 해오므로 주의하자.



▲ 초강력 이마 광선의 발사다!



▲ 용암 속으로 사라지는 배러지

배러지를 물리치고 계속 나아가는 다트들. 도중에 한 사람이 위기에 처해있는 것을 보게 된다. 그를 도와주면 자루를 선물로 받는다. 그는 로안이란 곳에서 온 다바스(ダバス)라 하며 나중에 다시 만나서 그에게서 도구를 구입할 수 있다. 그와 헤어지고 나서 조금만 진행하면 록하켄의 습격을 받게된다. 어쩔 수 없이 싸우게되는 다트들.

보스

록하켄(ロックハーケン)

속성 : 염

배러지와 싸우고 난 후 어느 정도 재정비가 갖춰져 있는 상태라야 이번 싸움에서 고생을 덜 수 있다. 록 하켄은 염속성의 전체 공격을 주로 하기 때문에 같은 속성인 다트를 중심으로 공격을 해나가는 것이 좋다. 그리고 용암 속에 들어가 불덩어리를 가지고 와서 하는 공격은 한 명에게 많은 데미지를 준다. 전투의 후반으로 갈수록 록 하켄은 다이빙 공격을 자주 쓰는데 이때 HP에 주의해야한다. 자칫 잘못하면 연속으로 공격을 받게되어 라비츠같은 마법방어력이 낮은 캐릭터는 전투불능이 될 수도 있기 때문이다. 이런 상태를 오래 지속하지 말고 서둘러서 록 하켄을 쓰러뜨리자. 되도록 로제나 세나에게 수속성의 마법아이템을 쓰게 하는 것도 전투의 효율을 높이는 방법이다.



▲ 불새…



▲ 불덩어리를 모아 공격하기도 한다



화산을 지나서 용의 둥지까지 도착하게 된 다트일행. 그런데 약간 진행하다보면 세나가 갑자기 쓰러지는 사건이 일어난다. 일단 세나를 다른 곳으로 옮겨 쉬게한다. 아무래도 세나는 이 숲에서 나오는 용의 독에 중독된 것 같다는데…. 하지만 곧 세나는 괜찮다고 하고 무리를 해서라도 일어나게 된다. 참고로 바로 뒤에 있는 길은 괴식물로 가로막혀있어 아직은 지나갈 수 없다. 초반에는 별로 문제가 될만한 곳이 없으니 중간중간에 나오는 보물상자를 챙기며 가자. 출구부근에서 바닥이 이상한 곳을 발견하게 되는데 이 위로 지나가게 되면 바닥이 무너지면서 밑으로 떨어지게 된다. 일행이 떨어진 곳은 바로 용의 둥지의 내부이다. 일어나자마자 바로 앞에는 회복샘이 있으므로 회복을 하고 가자. 내부에서는 많이 오르락내리락 해야 할 것이다. 올라간 곳에서는 이상한 식물이 길을 막고있는 것을 볼 수 있는데 주위에 녹색을 띠고있는 꽃 같은 것이 있을 것이다. 그것을 조사하면 이상한 식물을 치울 수 있게되어 더욱 내부로 갈 수 있게된다. 또한 식물들을 치우고 갈 수 있는 길에선 보물상자도 몇 개 얻을 수 있다. 세이브 포인트를 지나서 더 안으로 들어가게 되면 둥지의 중

심부가 나오게 되고 그 곳에서 그라함이란 사람을 만날 수 있다. 그라함은 라비츠의 아버지와 동료이기도 하였지만 강력한 힘에 대한 욕망 때문에 라비츠의 아버지를 죽여버리고만 장본인이기도 하다는 것을 알게 된다. 더군다나 그가 그렇게 해서 얻은 힘이 바로 드래군의 힘이었다는 것도 알게 되고 로제는 놀란다. 그리고 용을 불러내어 일행과 싸움을 벌인다.



▲ 이곳으로 떨어져버린다


▲ 다트의 옆에 있는 식물을 모두 조사하자


▲ 녀석이 드래군?

보스

그라함(グラハム)

녹아룡 펠브렌드(綠牙龍フェルブレンド)

속성 : 전부 풍

그라함과 녹아룡 둘 다 버거운 상대이다. 그라함은 강력한 마법, 녹아룡은 엄청난 힘이 주무기로서 두 가지가 어우러져서 공격이 들어오기 때문이다. 먼저 쓰러뜨려야 할 상대를 고른다면 그라함이 더 낫지 않나 싶다. 그가 녹아룡보다 HP가 적은 점도 있고 강력한 마법을 한시라도 빨리 못쓰게 해야하는 점도 있기 때문이다. 녹아룡의 공격 중 체액 같은 것을 내보내서 독이나 공포에 걸리게 하는 것이 있으므로 미리 아이템을 넉넉히 챙겨두거나 특수 액세서리를 장비 해두자. 여기서는 로제의 마법인 아스트랄 레인이 중요한 역할을 하므로 적절한 때에 잘 사용하자.


▲ 그라함의 기술은 강력하다


▲ 맞으면 꽤 기분 나쁘다…

그라함은 그제서야 자신이 했던 일에 대해 후회를 하지만 때는 이미 늦었다. 죽어가면서 마지막으로 라비츠에게 자신의 본심을 털어놓는 그라함. 그는 누구보다도 강한 친구를 존경하고 있었지만 마음 한편으로는 두려워하고 시기하였던 것이다. 그가 죽자 녹색룡의 스피릿이 라비츠를 자신의 주인으로 선택하게 되고 이제부터 라비츠도 드래군으로서 싸우게 된다. 그런데 또다시 세나가 힘들어하고 일행은 치료를 위해 잠시 로안으로 가기로 한다.

상업도시 로안(商業都市ロアン)

스타 더스트 : 마을의 입구 문 앞에 있는 항아리, 책방의 부뚜막 안, 다바스의 상점에 있는 오래된 갑옷, 아리나(용자대회장) 앞의 왼쪽에 있는 바구니.

용의 둥지를 벗어나서 상업으로 번창한 도시인 로안에 도착한다. 도착하자마자 우선 치료원으로 세나를 옮기는 다트들. 의사의 말에 의하면 세나는 용의 독에 심하게 중독되어 있는 상태이며 이대로 가다간 얼마 버티지 못할 것이라고 한다. 이 말을 들은 다트는 어떻게든 해독제의 소재에 대하여 의사에게 물어본다. 의사는 '드래고니 풀(ドラゴニ草)'라는 것이 있어야 병을 치료할 수 있다고 하는데 전설의 식물이라 실재로 존재할 지 어떨지는 모른다고 한다. 할 수 없이 마을을 돌아다니며 정보를 얻을 수밖에 없는 다트들. 저번에 구해준 해박한 상인 다바스가 이 마을에서 왔다는 사실을 기억하시는지. 다바스의 상점은 마을의 우측에 있으므로(문이 약간 다르다) 어서 찾아가 보자. 그 곳으로 가면 다바스는 일행을 반기며 드래고니 풀에 대한 정보를 찾아준다. 드래고니 풀이 용의 둥지를 지나서 갈 수 있는 어떤 신전에 있을지도 모른다는 생각을 하게된 다트들은 그 신전을 목적지로 삼는다. 하지만 그길로 가기 위해서는 용의 둥지에서 길을 막고있는 괴식물을 치워야 한다고 한다. 이 때 라비츠가 둥지 내부에서 본 회복샘의 물이 식물을 치우는데 도움이 될 것이라고 귀띔해준다. 이제 다시 물을 담을 그릇을 찾아야 한다. 상점을 나와서 화면가운데의 계단으로 밑으로 내려가면 노천상가가 나온다. 여기서 어떠한 상인이 물병(水ビン)을 팔고 있는데 여기서 값을 계속 깎아서 공짜로 물병을 살 수 있다. 이 것을 산 후 정비를 단단히 하고 다시 용의 둥지로 향하자.



▲ 세나를 구하기 위해선 드래고니 풀이 필요한데…



▲ 다시 만난 상인 다바스


▲ 그렇다고 공짜로 해주는 건 뭐냐…

참고로 마을상단에 있는 유희장 및 격투장은 아직 이용할 수 없다. 그리고 다시 상인 다바스에게 가면 포켓스테이션용 미니게임을 얻을 수 있으므로 포켓스테이션이 있다면 이후 언제라도 메뉴에서 게임을 다운 받을 수 있다.

용의 둥지(2번째)

용의 둥지로 다시 돌아온 다트들. 우선 회복샘이 있는 곳으로 내려가자. 그리고 샘을 조사하면 병에다가 물을 담을 수 있다. 이물을 가지고 일전에 셰나가 쓰러졌을 때 셰나를 쉬게 했던 장소로 가자. 거기서 길을 막고 있는 눈에 띄는 괴식물을 볼 수 있을 것이다. 이 식물에 가까이 가서 방금 얻은 물을 뿌려보면 식물은 금새 사라지고 만다. 그러면 남은 것은 뚫린 길을 통해서 앞으로 나아가는 것 뿐.



▲ 이 더러운 식물을 깨끗한 물로 샤워시켜주자

샤리 신전(シャーリー神殿)

샤리 신전은 이제까지와는 좀 다른 구조로 되어있다. 진행하다보면 알겠지만 이곳의 보물상자에는 약올리는 글로만 가득 차 있을 뿐 아무런 아이템도 있지 않다는 걸 알 수 있다. 우선 중앙으로 난 길은 무시하고 양옆의 장소들을 조사해보자. 좌측의 장소에서는 또 다른 문을 여는 장치를 발견할 수 있을 것이다. 이를 이용하여 문을 열고 그 곳을 통해 조사하다보면 앞(前)을 향하고 있는 금색의 상을 볼 수 있다. 그리고 우측의 장소에서는 왼쪽(左)을 향하고 있는 은색의 상을 볼 수 있다. 가운데로 향하면 숫자로 된 암호를 입력하는 곳이 나오는데 암호를 알기 위해서는 여기서 위쪽 길로 더 진행해야 한다. 그곳에 있는 보물상자를 열면 갑자기 함정에 걸리게 되어 리프트를 타고 아래로 강제이동 하게 된다. 내려오는 도중에 순서대로 3, 5, 2라는 숫자가 쓰여진 간판들을 확인할 수 있는데 이 숫자들을 잘 외워두자. 그리고 난 후 다시 암호를 맞추는 곳에서 아까 본 숫자들을 입력하면 숨겨진 길이 열린다. 이 길로 가다가 다시 밑에서 본 은의 상과 금의 상을 보게 되는데 밑의 상들과 방향을 똑같이 맞추어야 앞으로 진행할 수 있게 된다. 계단을 올라가면 이곳의 모든 트랩을 꾸민 장본인인 드레이크란 자와 만나게 된다. 드레이크는 무턱대고 다트들에게 나가라고 하며 결국 전투를 벌이게 된다.



▲ 상에 쓰여진 방향을 잘 기억하자



▲ 리프트를 타고 내려오며 암호를 알아낼 수 있다



▲ 모든 원흉! 드레이크 등장

보스

드레이크(ドレイク)

속성: 풍

드레이크는 물리공격 위주로 공격을 해온다. 역시 보스다운 공격력을 가지고 있으므로 우습게 보면 안된다. 그리고 폭탄을 세 개 설치하여 점점 우리 쪽으로 굴러오다 터지게 하는 기술이 있는데 위력이 엄청나므로 되도록 굴러오기 전에 파괴하는 편이 낫다. 만약을 위해서 제일 HP가 불안한 사람 앞의 폭탄을 먼저 제거하자. 아니면 전체공격 마법을 쓰는 것도 좋다(로제의 데스 디멘션이라면 한 방이다). 또 중간에 침금(針金)이란 기술을 써서 자신을 공격하지 못하게 만든다. 이럴 때는 침금을 먼저 없애야 한다. 드레이크는 한 번 HP를 대량으로 회복하므로 장기전이 될 것이다.



▲ 폭탄은 제거할 수 있다

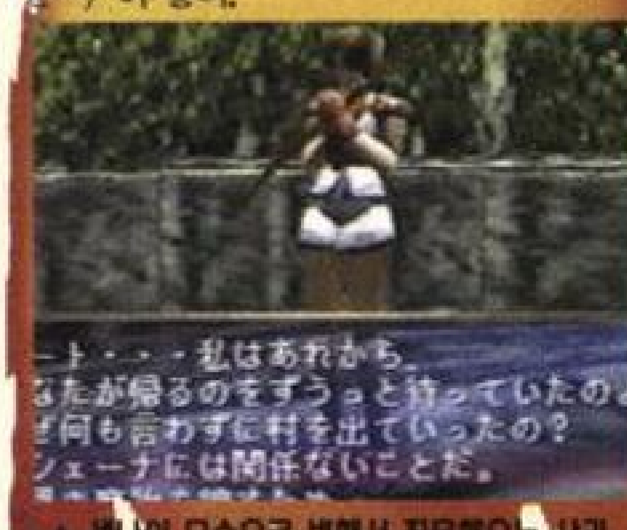
드레이크는 결국 쓰러지고 이윽고 이 신전의 주인인 샤리가 나타난다. 로제를 보더니 아는 척을 하는데…. 다트는 샤리에게 드래고니 폴을 부탁해보지만 없다고 한다. 그 대신 치유력이 있는 백은룡의 드래군 스피릿을 제시한다. 샤리는 먼저 다트들을 시험해 본 뒤에 줄지 안 줄지의 여부를 결정하겠다고 한다. 이제 샤리와의 전투이다.

보스

샤리(シャーリー)

속성: 빛

샤리와의 전투는 싸워서 진행하는 것이 아니다. 샤리는 셰나와 알베르트로 변해서 각각 다트와 라비츠를 시험해온다. 만약 샤리를 공격한다면 반격만을 당할 뿐이므로 조용히 방어나 하면서 질문에 대답이나 하자. 샤리의 질문 중에 중요한 것들에 대한 답을 제시해 보자면 다트의 경우 '셰나를 지키는 것(シェーナを…)'이고 라비츠의 경우에는 '동료가 죽어 가는 모습을 지켜보고만 있는 것으로는 나라를 구할 수 없다(仲間を…)'이 좋다.



▲ 셰나의 모습으로 변해서 질문해오는 샤리

샤리의 시험을 거치고 나면 드래군 스피릿을 얻을 수 있다. 이 것으로 드레이크를 치료해주는 다트. 뒤늦게 정신을 차린 드레이크는 샤리가 사라지자 애타게 그녀를 찾는다. 돌아가기 전에 샤리의 뒤에 있었던 문으로 들어가면 드레이크가 숨겨 놓은 보물 상자들이 있으므로 전부 얻고 가자.

상업도시 로안(2번째)

치료원으로 가면 의사는 드래고니 풀이 없는 것을 알고는 걱정한다. 그러나 셰나에게 백의 드래군 스피릿을 건네주니 순식간에 셰나는 건강을 되찾고 원상태로 회복하게 된다. 드래군 스피릿이 셰나를 주인으로 선택한 것이다. 모처럼 활기를 되찾은 다트 일행에게 의사가 이 마을에서 열리는 용자대회의 참가를 권유해보고 다트들은 오랜만에 휴식을 취하게 된다. 저번에 갔던 용자대회 장으로 가면 지금은 한창 대회로 떠들썩하다. 다트는 밑층에서 열리는 용자대회에 참가하기로 한다. 입구 옆에서 참가 신청을 하고 내려가면 핫셀이란 노인과의 재회가 일어난다. 다트와 핫셀은 언제부터인지는 몰라도 서로 아는 사이였다. 얼마간 이야기를 나눈 후 본격적으로 용자대회가 시작되고 다트는 1회전에 나선다.


▲ 드래군 스피릿이 셰나에게 반응한다



▲ 용자대회의 참가 신청은 여기서

용자대회에서는 전부 5회전에 걸친 전투를 벌이게 된다. 5회전인 결승전까지는 승부에서 져도 이야기는 계속 진행된다. 그러나 결승전에서는 이벤트가 일어날 때까지 버티지 못하면 게임 오버가 되므로 주의를 요한다. 각 상대의 간단한 설명은 다음과 같다.

1회전: VS 골가가(ゴルガガ). 반칙까지 쓰면서 다트를 쓰러뜨리려 하지만 허약한 녀석. 여유롭게 이길 수 있다.
2회전: VS 셀피스(セルフィス). 이번에도 쉽다. 단 도중에 파워 업을 하므로 알아두기만 하자(…).
3회전: VS 단든(ダンドン). 공격력이 꽤 강하다. 또한 운신의 일격(運身の一撃)에 맞게되면 HP가 1이 되어버리므로 주의하자.
4회전: VS 아트로우(アトロウ). 오감봉하기(五感封じ)를 당하면 아이템으로 즉시 회복하자. 스피드가 빠르기 때문에 약간 까다로울 것이다.
5회전: VS 로이드(ロイド). 다트의 공격은 전혀 먹히지 않기에 이길 수는 없다. 그렇다고 도중에 포기하고 죽으면 그대로 게임오버. 로이드가 'そろそろ潮合いか…'라고 말할 때까지 방어 및 회복에 전념하여 살아남자. 그 후 이벤트가 일어나고 다트는 지게된다.


▲ 운신의 일격을 조심하자


▲ 엄청난 공격…

의문의 전사 로이드에게 우승을 내주고 마는 다트. 시상식이 끝나고 일행은 일부러 다트와 셰나만을 남겨 둔 채 일단 다른 곳으로 흩어지고…. 일단 이 곳을 한바퀴 돌면서 각 미니 게임들을 즐겨보자. 라비츠에게 받은 티켓으로 몇 가지의 게임을 즐긴 후 다시 모이는 일행. 마을을 나서는 다트들에게 한 가지 불행한 소식이 전해져온다. 그것은 바로 왕도 벨이 제국군에게 점령되어 알베르트 왕이 헬라이너 감옥으로 잡혀갔다는 소식이다. 이에 라비츠는 앞뒤 가릴 것도 없이 왕을 구출하러 가려하지만 핫셀이 그를 진정시킨다. 잠시 후, 새로운 동료인 핫셀과 함께 준비를 갖추고 감옥으로 향하자.



▲ 갑자기 무슨 소리인가!

헬라이너 감옥(2번째)

헬라이너 감옥으로 바로 잠입해 들어가는 다트일행. 이 곳은 저번에도 한 번 와본 곳이므로 굳이 다른 설명은 필요 없다. 다만 아군의 레벨에 맞춰서 적들의 레벨도 올라가 있다는 정도만이 다를 뿐이다. 여기서는 강제로 라비츠가 전투에 참가하게 된다. 전에는 사용하지 못했던 리프트를 이용해서 프류겔과 알베르트가 있는 최상층으로 올라가다 보면 도중에 함정에 걸려서 밑으로 떨어지게 된다. 그리고 이곳을 지키고 있는 괴물과 전투를 벌인다.



▲ 짜증나게 하는 함정

보스

장고(ジャンゴ)

속성 : 토

이 녀석은 공격력이 강하다. HP에 신경을 쓰도록. 대신에 마법공격에 약하므로 마법을 중심으로 싸우는 편이 유리하다. 하지만 다음 전투를 위해서라도 적절한 양으로 사용해야 한다. 한가지 재미있는 것이 있는데 이 녀석은 냄새 자루(におい袋)를 사용하면 재울 수 있다.

이것을 이용하면 전투가 조금 수월해진다.



▲ 넌 뭐니

일행은 다시 최상층으로 이동한다. 그리고 프류겔과 처형당할 위기에 처해있었던 알베르트 왕을 만난다. 프류겔은 왕이 보는 앞에서 모두 처리해 주겠다며 부하들을 데리고 덤벼온다.

보스

프류겔, 로드리게스(ロドリゲス) 가프타스(ガプタス)

속성 : 순서대로 토, 풍, 어둠

프류겔과는 두 번째의 싸움이다. 저번과 별 다른 공격방식은 보이지 않으나 공격력이 대폭으로 올라가 있다. 또 다른 문제는 새로 생긴 두 부하들. 녀석들은 프류겔의 명령을 따라서 각각 다른 공격을 해온다. 로드리게스는 많은 데미지를 입히는 공격을 하고 가프타스는 혼란에 걸리게 하는데 가프타스 쪽을 먼저 물리치는 것이 좋다. 그 후에도 서두르지 말고 차근차근 남은 두 놈을 마무리 해주자. 만약에 라비츠가 플라우어 스톰을 익히고 있다면 상당히 도움이 되므로 꼭 익혀놓도록 하자.


▲ 새로운 부하래보았자…

프류겔은 쓰러뜨린 기쁨도 잠시, 다트일행은 검은 후드 복장의 사나이와 만난다. 그리곤 알베르트를 붙잡고 등뒤에서 이상한 것을 꺼낸다. 이에 분노한 라비츠가 드래군으로 변해서 덤비지만 그자는 한 손에 이상한 검을 숨기고 있다가 라비츠가 접근해온 동시에 찔러버린다. 힘없이 나가떨어지는 라비츠와 동시에 그 자의 정체가 드러난다. 바로 다트가 무술대회 결승전에서 맞붙은 상대인 로이드였던 것이다. 그리곤 아까 그것을 갖고 금새 사라져버린다. 다트는 쓰러져있는 라비츠를 부축해보지만 이미 라비츠는 의식이 희미해져 가고 있었다. 라비츠는 죽어가면서 다트들과 마지막 말을 나누고 알베르트 왕의 보호를 부탁한다. 그리고 곧 죽는 라비츠. 모두 슬픔에 잠긴 도중 갑자기 알베르트에게 라비츠의 드래곤 스피릿이 다가와 빛나기 시작한다. 곧 알베르트는 새로운 드래군 전사로 거듭나며 로이드를 쫓아서 다트들의 모험에 참가하게 된다.


▲ 허무하게 찔리고 마는 라비츠


▲ 새로운 드래군 알베르트



스타 더스트: 입구 바로 왼쪽의 방에서 통과 통 사이, 입구 바로 오른쪽 방에서 사다리를 타고 올라간 곳, 무기점의 카운터 왼쪽, 거주군에서 가장 위쪽의 방에 있는 책장, 거주군 오른쪽 하단의 방에 있는 통의 안, 거주군 오른쪽 하단의 방에 있는 물이 담긴 통.

새롭게 모인 일행은 우선 세레스로 돌아가서 앞으로 어떻게 해야할 지에 대한 간단한 회의를 하기 시작한다. 로제의 말에 의하면 로이드가 가지고 있던 검은 '드래곤 버스터(ドラゴンバスター)'라고 하는 드래곤과 드래군에 있어서 천적 관계에 있는 검이라고 한다. 그래서 깊게 당한 라비츠가 살아날 가능성은 거의 없었다는데…. 알베르트에 의하면 로이드에게 빼앗긴 것은 '달의 보옥(月の寶玉)'이라는 것으로 선대에서 물려 내려온 유익인의 유산이라고 한다. 그 후 전쟁의 상황을 타파하기 위해서는 제도 카자스에 있는 블랙 캐슬에 잠입해서 황제 도우엘과 결말을 짓는 쪽이 낫다는 결론을 내리게 된다. 그럼 맵 남서쪽에 있는 제도 카자스로 발걸음을 옮기자. 카자스에는 여관 및 무기점, 도구점 등등 모든 것이 구비되어 있으니 만반의 준비를 갖추자. 레벨이 부족하다고 느끼면 충분히 올려놓자. 마을 입구에서 우측 안에 있는 용병모집소에 말을 걸면 선택지가 나오는데 '…그렇소(…あぁ)'를 고르면 100G를 얻을 수 있으니 참고하도록. 마을의 안쪽으로 더 들어가 보면 복잡한 구조로 되어있는 거주군에 도착하게 된다. 이 거주군의 맨 좌측 하단에서 어떤 입구를 지키고 있는 아이에게 말을 걸면 이 곳을 통과하기 위한 세 가지 질문을 받게 된다. 각 질문마다 세 개의 선택지가 나오는데 차례대로 3번, 3번, 2번의 답을 고르면 통과할 수 있다. 그 아이는 셀디오의 올바른 미래를 생각하는 집단 '신 셀디오 당'의 대표로서 '포포(ポポ)'이다. 아지트로 들어간 다트일행은 포포에게 성과 연결되어 있는 비밀통로가 있다는 이야기를 듣게되고 그 곳을 이용한 성으로의 잠입을 꾀한다. 잠입 전의 준비가 모두 끝나면 아지트의 중앙 상단에 있는 포포에게 말을 걸어 출발하자.



▲ 드래곤이 당했다는 소문 때문에 용병모집이 어려운 듯



▶ 아지트를 지키고 있는 포포


▲ 무슨 개미집 같다…

성 내부에서는 감옥에서와 같게 감시하는 적과 만나게 되면 전투가 벌어지므로 싸우기 귀찮은 사람은 살살 피해 다니는 것도 괜찮다(단, 레벨이 충분하다면). 어쨌든 성으로 들어서면 우선 우측의 통로를 이용해서 마법을 연구하는 곳으로 가자. 여기서는 이 성의 동력원인 듯한 장치를 볼 수 있고 연구원들에게 간략한 설명도 들을 수 있다. 그 후, 왼쪽 연구원에게 가서 말을 걸면 언제나 체력을 회복시켜준다. 연구원들에게서 얻을 수 있는 '마법의 오일(魔法のオイル)'을 가지고 엘리베이터 옆에 있는 자주색 동력원에 불을 지피자. 그럼 엘리베이터를 이용할 수 있게된다. 우측의 엘리베이터를 이용해서 쓰레기 처리장으로 내려가자. 이곳에서는 쓰레기 더미가 버려지고있는데 일단 우측건너편으로 건너가기 위해서는 쓰레기 더미 뒤에 잘 숨어서 관리인에게 들키지 않게 해야한다. 그러나 떨어져도 다시 올라올 수는 있고 보물상자까지 있으므로 한 번은 떨어지는 것도 좋겠다. 쓰레기 더미를 건너서 관리인이 있는 곳을 조사하면 '레드 스톤(レッドストーン)'을 얻을 수 있다. 시작부분으로 돌아와서 좌측의 엘리베이터를 타고 2층으로 가자. 그리고 오른쪽 안으로 진행하면 곧 마지(マジ)란 연구원이 있는 방에 도착한다. 그 방에 있는 보물상자에서 '블루스톤(ブルーストーン)'을 챙기고 다시 1층으로 가자. 돌아와서는 병사들이 지키고 있는 정면의 엘리베이터로 향하면 된다. 다음 층으로 올라가자마자 연습에 전념하고 있는 병사 3명을 볼 수 있다. 이 녀석들은 멍청하게도 한 명씩 덤벼오므로 저세상 구경을 시켜 주자. 그 방에서 바로 왼쪽에 있는 엘리베이터로 올라가면 로이드와 함께 세레스를 습격했던 대대장을 만날 수 있다. 다트는 일단 그를 경계하나 대대장은 다트들을 보고도 잡으려하지 않는다. 오히려 검은 후드의 사나이 때문에 도우엘 황제가 이상해진 것 같다며 다트들에게 황제를 바로 잡아달라고 부탁한다. 그러며 '옐로 스톤(イエローストーン)'을 건네준다. 이제 다시 내려와서 오른쪽으로 진행하자. 그러면 머지않아 여인의 거대한 석상이 있는 곳에 도착하게 된다. 석상의 정면에는 세이브 포인트와 이상한 삼각형모양의 장치가 위치해 있는데 우선 세이브를 하고 그 장치를 조사하자. 그러면 각 구멍에다 아까 얻은 3색의 돌들을 색마다 끼워 넣을 수 있다. 다 끼우면 석상 옆에 비밀 입구가 생기므로 그곳으로 진행하자. 진행 도중 갑옷으로 무장하고 나타난 콩골과 다시 전투를 벌인다.



▲ 내가 쓰레기냐!!



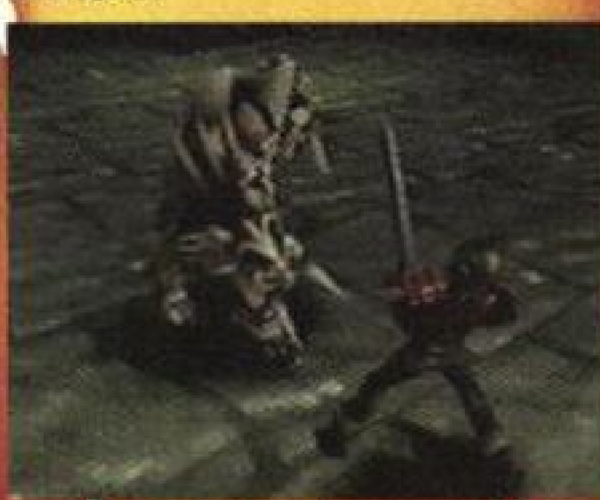
▲ 한낱 축생으로 변해버린 불쌍한 마지

보스

콩골

속성 : 토

콩골은 갑옷까지 입고 무장하고 있으므로 당연히 전보다 세다. 에디셔널을 도중에 실패하면 반격을 당한다는 점은 아직도 유효하므로 평소보다 신중한 버튼 입력이 필요하다. 그리고 마법 배리어를 쓰기도 하므로 마법공격을 잘 쓸 수가 없다. HP의 안전한 유지와 정확한 에디셔널이 전투의 주요 관건이 된다(쳇, 에디셔널 연습하라고 만들어 놓은 것 같잖아).


▲ 갑옷 입었다고 뻠내긴

콩골을 물리치면 패배를 인정하게 되고 구석으로 물러나게 된다. 여기서 더 앞으로 진행하면 도우엘과의 전투가 기다리고 있으므로 반드시 세이브를 하고 오자. 돌아와서 계속 진행하면 드디어 황제 도우엘과 직면하게 된다. 알베르트는 도우엘에게 선대왕이었던 자신의 아버지와 숙부 도우엘과의 불운한 관계에 대한 이야기를 한다. 그러나 도우엘은 이 시대가 강력한 왕을 원하고 있다며 선대왕을 비하한다. 또한 그는 로이드가 디아스 성제라는 자의 명령에 따라 세나를 노린 것이었고 그 일을 거들어준 것이라는 이야기를 해준다. 충돌한 도우엘과 다트 일행은 결국 승부를 겨루게 된다.

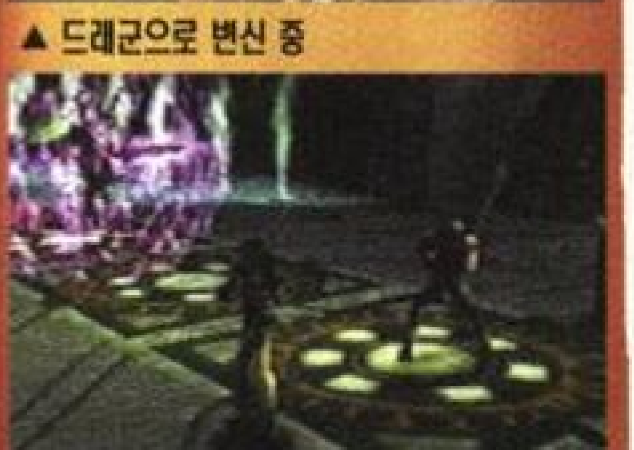
보스

황제도우엘(皇帝ドウエル)→ 자룡용기사(紫龍竜騎士) 도우엘

속성 : 뇌

마침내 1장 마지막 보스와의 전투이다. 그래도 마지막 보스인지 도우엘의 공격은 사실상 엄청난 것들뿐이다. 도우엘은 처음에는 양손에 검을 쥐고 물리공격을 주로 사용해온다. 그 공격력은 콩골 이상이며 스피드 또한 절대로 느리지 않다. 또한 검을 날리는 공격은 굉장한 데미지를 입히므로 2대 정도 맞으면 회복이 필요하다 에너지를 어느 정도 줄이면 도우엘은 드래군의 힘을 개방시켜 드래군으로 변신한다. 이 때부터가 진짜 전투라고 하고 싶다. 물리공격도 검에서 자줏빛 전격을 내뿜는 무시무시한 공격으로 바뀌었으며 방어력은 물론이고 스피드까지 올라가 버린다. 게다가 굉장한 뇌속성 전체 공격마법을 해오기 때문에 피해가 상당히 클 것이다. 일단 겨우겨우 HP를 줄이면 배리어 같은 기술도 사용해 오는데 이 때에는 모든 공격이 통하지 않으므로 배리어가 풀리기를 기다려야 한다. 도우엘은 HP가 적어질수록 전체 공격 마법을 연속으로 쓰므로 끝까지 방심하지 말고 공격해가자. 마지막으로 드래군으로의 변신은 꼭 도우엘이 변신하고 나서 하는 것이 좋다.


▲ 드래군으로 변신 중


▲ 사기적인 배리어

전쟁의 원흉인 도우엘 황제를 물리치친 다트들은 도우엘에게서 로이드가 서쪽의 나라인 티베로아(ティベロア)로 향했다는 것을 듣게 된다. 피를 토하는 도우엘. 셀디오 전역을 전쟁의 수렁에 빠뜨린 그도 결국은 명을 다한다. 이로써 전쟁의 불씨는 거두게 되었지만 무슨 흉계를 꾸미고 있을 지 모를 로이드를 쫓아 다트들의 새로운 모험이 시작된다. 그리고 도우엘의 드래군 스피릿은 핫셀을 새 주인으로 선택한다.





스타더스트 : 네로(ネロ)의 집 위쪽에 있는 집에서 계단으로 올라갈 수 있는 곳, 무기점, 도구점의 천체망원경, 보석점, 주점 앞의 술상자, 성 입구 바로 오른쪽의 동상, 성의 오른쪽 탑에 있는 별점을보는 방

로이드를 쫓아 온 새로운 지역에서 제일 먼저 들르게 되는 왕도 프레츠. 이 마을에 들어서기 전에 먼저 로이드의 모습을 볼 수 있는데…. 현재는 마을 안쪽에 있는 성에 들어갈 수 없다. 그러나 성의 입구에 있는 광장으로 가보면 마침 에밀공주(エミル姫)를 볼 수 있다. 그런데 에밀공주는 상당히 불친절하고 난폭한 성격을 보인다는 것을 알 수 있다. 알베르트는 매우 정숙하고 예의바른 공주라고 알고 있었는데 지금보니 너무 다르다며 난처해한다. 사람들의 말에 의하면 요즘에 들어서 에밀공주의 행동이 너무 난폭하게 변했다고 한다. 여하튼 로이드에 대한 정보를 얻기 위해서 마을 좌측에 위치한 주점으로 이동해보자. 주점에서는 별을 좋아하는 카피(カフィ)라는 여자아이를 만날 수 있는데 처음에는 별에 관한 이야기에 관심을 가지고 들어주어야 한다(두 번째 대화때 'ああ'를 선택). 그러면 지지 않는 달에 대해 연구한다는 페스터(フェスター)라는 사람에 대해 알게 된다. 밤이 되고 나면 일단 주점 옆의 천문대같이 생긴 페스터의 집으로 가서 얘기를 나누자. 주로 지지 않는 달과 검은마물에 대한 이야기를 들을 수 있다. 그 곳에서는 망원경을 통해 달을 볼 수도 있다. 이벤트가 끝나면 마을 입구부근에 있는 네로(ネロ)란 사람의 집으로 가자(낮에는 들어갈 수 없다). 다트들은 그 집에서 하룻밤을 지새게 된다. 알베르트는 네로와 함께 초목을 되살리는 문제에 대해 밤새도록 이야기를 나눈다. 날이 밝자 일행은 북쪽의 또다른 마을 드나우로 향하기로 한다.



▲ 별 오타쿠



▲ 밤이 되면 페스터의 집으로



드나우로 가는 도중에 황무지를 지나게 된다. 여기서는 계속 화면상단으로 진행하면 된다. 그런데 도적단이 자주 출몰한다는 마을사람들의 말대로 길을 가던 도중에 도적 3명이 나타나 다트들을 협박해온다. 모습을 보니 중앙의 마피라고 하는 도적이 이들의 두목 격인 녀석 같다. 도적들은 계속 시비를 걸어오고 이에 맞서는 다트들과 전투가 벌어진다.


▲ 바보 3형제(는 아닌가)

보스

마피
크래프티시프(クラフティシーフ)×2
속성 : 전부 어둠

일단 크래프티 시프는 '×2'라는 수식이 붙은 이상 그리 강하지 않다. 다만 그래도 도적이라는 직업 덕분에 스피드가 빠르다는 점을 주의하면 된다. 마피는 다른 2명을 쓰러뜨리기 전에 그에게 공격을 해버리면 몸을 숨긴 뒤 몇 턴 후 아군 한 명에게 즉사공격을 걸어온다. 두 명을 물리치기 전에는 성급히 건드리지 말자. 참고로 적들은 모두 어둠 속성이므로 로제의 마법이 제 위력을 발휘해내는 것은 기대하기 어렵다.

다트는 부주의하게도 마피에게 무방비로 다가간다. 그때를 놓치지 않고 마피는 갑자기 일어나 다트를 습격한다. 가까스로 피하는 다트이지만 그만 드래군 스피릿이 떨어지게 되고 둘은 서로 줍기위해 다투게 된다. 결국 스피드가 빠른 마피의 승리. 드래군 스피릿을 빼앗긴 다트는 로제에게 핀잔을 듣고…. 이로써 다트는 당분간 드래군으로 변신할 수 없게된다.


▲ 비굴한 녀석



▲ 회심의 미소


▲ 내꺼야!

꽃의 도시, 드나우(花の都ドナウ)

스타 더스트: 입구 부근의 괴여있는 물, 촌장의 집의부엌.

강탈사건 덕분에 도적단과 연관될 수밖에 없게된 다트 일행은 드나우에 도착한다. 일행의 도착 직전에 로이드가 도적들에게 몰린 한 여성을 구해주는 장면을 볼 수 있다. 그 여성은 밀·쉐조란 지역의 제 3성녀인 윙크(ウインク)이며 나중에 다시 볼 수 있다. 이 마을은 도적단의 행패덕분에 분위기가 많이 침체되어 있었다. 정비를 하고 난 후 마을 입구 오른쪽에 있는 집으로 들어가 보면 케이트(ケイト)란 여자와 이야기를 나눌 수 있다. 린(リーン)이라는 사람이 편지를 남기고 혼자 도적단의 본거지로 갔다는데…. '린의 편지(リーンの手帳)' 받아 들고서 마을의 좌측 높은 곳에 있는 장로의 집에 가보자. 장로는 린의 편지를 보고는 당황하게 된다. 어차피 드래군 스피릿도 찾아야 하고 이 마을을 도울 겸 린을 찾기로 한 다트 일행. 장로에게서 '중력붕괴의 계곡(重力崩壊の谷)'이라는 곳이 도적단의 아지트와 관련이 있는 것 같다고 듣는다. 그러나 그 곳에 들어가기 위해서는 왕의 허가가 필요하다. 다시 프레츠로 돌아갈 수밖에 없는 다트들. 장로의 집에서 나오다 보면 멜이라는 무용수 소녀가 사정을 듣더니 거의 억지로 동료로 들어오게 된다.



▲ 케이트에게서 편지를 받자



▲ 멜은 언제나 활기차있다

왕도 프레츠(2번째)

황무지를 지나서 다시 프레츠로 돌아오자. 주점으로 가보면 마벨(マーベル)이란 사람과 만날 수 있는데 스타 더스트에 관한 이야기를 한다. 그리고 자신에게 지금까지 모은 스타 더스트를 건네주면 귀중한 물품으로 교환해 주겠다고 한다. 앞으로 스타 더스트를 모아서 그와 만나는 대로 전해주자. 다시 본 목적으로 들어가서 성에 들어가기 위해서는 우선 마을 도구점에 있는 페스터씨를 만나서 상황을 이야기하자. 그럼 나중에 이야기 하자며 어디론가 가버리는데…. 광장으로 가면 다시 페스터를 만날 수 있고 밤이 되면 페스터 덕분에 성으로 들어갈 수 있게 된다. 성안에서 왕을 만나 자초지종을 말하면 왕은 별 어려움없이 통행허가증을 내어 준다. 이것을 얻고 성밖으로 나가려 하면 에밀공주의 여동생인 리사(リサ)공주에 의해 다트들은 식사 및 숙소를 대접받게 된다. 모두가 모인 식사 중에도 에밀공주는 무엇인가 불안정한 모습을 보인다. 리사공주는 낙마사고가 일어나기 전에는 언니가 저렇지 않았었다고 말하며, 도적단의 활동이 활발해진 시기와 에밀공주가 이상해진 시기가 우연히도 일치하는 것이 수상하다는데…. 식사 도중에는 일행이 중력붕괴의 계곡으로 향한다는 말을 들은 에밀공주의 당황하는 모습을 볼 수 있다. 다트들은 '달의 단검'이라는 이 왕국의 보물과 로이드, 에밀공주를 연관시키고 의심을 하게된다. 날이 밝으면 계곡으로 출발하자.


▲ 페스티는 처음에 도구점에 있다



▲ 정상인이 아닌 것 같은 모습의 에밀공주

중력붕괴의 계곡(重力崩壊の谷)

중력붕괴의 계곡으로 가려면 황무지에서 드레우로 가는 길 말고 왼쪽 옆에 있는 길로 빠져야 한다. 황무지를 벗어나서 조금 걷다 보면 계곡에 들어서게 된다. 병사들이 입구를 지키고 있지만 허가증을 보더니 순순히 비켜준다. 이름 그대로 그곳에서는 중력을 무시한 채 돌들이 여기저기 떠다니고 있었다. 시작 부근 근처에 회복하는 곳이 있으니 필요하면 쓰도록. 안쪽으로 들어가 보면 떠다니는 돌을 밟고 이동하는 장소가 나온다. 떠있는 돌들은 2방향뿐만이 아니라 3방향으로도 이동하는 것도 있으므로 잘 타서 보물상자도 얻자. 그곳을 지나면 한술 더 떠서 아예 떠다닐 수 있는 곳이 있다. 지면에 하얀 점이 있는 곳에 올라서면 표시가 찍히는데 이때 버튼을 누르면 위와 아래의 중력이 바뀌며 반대편의 점으로 이동하게 된다. 이 경우 거꾸로 서있을 때가 있으므로 약간 혼란을 줄 수 있다. 그러나 그리 복잡하지는 않은 길이므로 몇 번 왕복하여 보물상자를 찾아내자. 제대로 된 길을 찾으면 세이브 포인트에 도착할 수 있다. 세이브를 하고 오른쪽으로 진행하면 셰나가 다시 아파하기 시작한다. 이상한 기척을 느끼는 다트들. 아니나 다를까 저번에 싸웠던 배러지가 또 나타나 덤벼온다.


▲ 이렇게 이동을 하자

보스

배러지(완전체)

속성 : 무

이번에 나오는 배러지는 전과 달리 4개의 부위로 나뉘어져 있다. 먼저 머리부분은 전과 같은 광선공격을 해오는데 가공할 위력을 자랑한다. 맞으면 즉시 회복하는 일은 당연지사. 오른쪽팔(右腕)은 후추뿌리는 듯한 전체공격을 해오며 위력은 보통이다. 문제는 왼쪽팔(左腕)인데 횟수는 그리 많지 않지만 즉사

공격을 해온다. 한 번 잡히면 그냥 허무하게 전투불능 상태가 되므로 즉사를 방지하는 액세서리를 장비를 해두면 수월하다. 그밖에 몸은 상태이상 공격을 해오며 판정이 없는 다리는 아군을 열심히 밟으며 데미지를 입힌다. 배러지의 머리를 집중공격하여 쓰러뜨리는 것이 좋으나 즉사를 당하는 것이 싫다면 계속 왼팔을 없애두는 것도 괜찮다. 마법 중에는 역시 아스트랄 레인이나 플라우어 스톰이 가장 유용하다.



▲ 이때의 배러지 얼굴만큼 보기 싫은 것도 없다(보이지도 않지만)



▲ 잘 가~

여기서 다시 셰나와 배러지에 무언가 관계가 있음을 알게 되는데….



스타 더스트: 숨겨진 방으로 내려가는 계단의 오른쪽에 있는 거대한 양초

계곡을 벗어나서 다시 좀 걷다보면 도적단 아지트, 거인의 마을에 도착할 수 있다. 들어가자마자 눈앞의 보물상자를 노리고 신나게 달리다보면 위에서 뭔가 날아와서 지면에 꽂힌다. 무엇인가 했더니 도적단이 일행을 향해 마구 활을 쏘아대고 있는 것이 아닌가. 화살들을 피해서 왼쪽의 방을 뒤진 후 다시 나와서 좀더 깊이 들어가자. 그러면 도적단이 앞길을 막고 다시 활을 마구 쏘아댈 것이다. 여기서 계속 피하다보면 곧 무술가 같은 적이 와서 다트들과 싸우게 된다. 이 적은 보통 도적보다 공격력이 무척 세므로 HP에 주의하면서 싸우자. 적의 무술을 본 핫셀은 그 무술이 '용수식'이라는 것을 알아차리게 되고 누구한테서 배웠는지를 추궁한다. 적들은 두목에게서 배운 것이라고 하는데…. 앞을 가로막고 있는 큰 벽은 핫셀이 부셔주므로 걱정할 것 없다. 그런데 어떤 건물로 들어가기 전에 갑자기 핫셀이 몸이 아프다고 하며 쓰러진다. 이에 다트들은 핫셀을 멜에게 맡기고 건물 안으로 들어간다. 멜이 뒤를 돌아보며 딴소리를 하고있는 동안 슬며시 다가와서 멜을 기절시키는 핫셀. 그리곤 혼자서 더 안쪽의 큰 건물로 향한다. 건물에서 나온 다트들은 쓰러져있는 멜을 발견하고 핫셀이 혼자서 적의 대장과 만나러 갔다는 사실을 알게 된다. 이제 핫셀이 들어간 건물로 들어가 보자(전에 세이브를 해놓는 걸 잊지말고). 안에서는 도적단의 두목인 게리히와 드래군 스피릿을 빼앗아 간 마피가 자기네 아지트의 피습에 대해 이야기하고 있다. 잠시 후, 핫셀이 이들 앞에 등장하고 게리히는 자신의 스승이 갑자기 나타난 사실에 놀란다. 게리히는 핫셀의 무술 제자였다가 제멋대로 도망쳐 나왔던 것이다. 1대 2의 불리한 싸움이 벌어지려 할 때, 때를 맞추어서 다트일행이 도착한다. 핫셀은 자신을 도와주는 동료들이 있음에 든든해한다.



▲ 이것이 진 용수식이다!



▲ 역시 동료들이 짱이다

보스

게리히(ゲーリッヒ), 마피

속성: 각각 토, 어둠

이 전투에서는 핫셀이 강제적으로 참가하므로 미리 핫셀의 장비를 제대로 갖춰두었어야 쉽게 풀어나갈 수 있다. 게리히와 마피는 물리공격을 위주로 공격해온다. 둘 다 스피드가 장난이 아니므로 행동횟수가 많이 밀리게 될 것이다. 그리고 둘의 황당한 컴비네이션 공격은 상당히 많은 HP를 깎는다(400이상). 운나쁘게 연속 2번을 당한다면 살아남기가 어려울 정도로 강하다. 또한 마피는 저번에도 보였었던 즉사공격도 가끔 해오므로 까다로움을 증가시킨다. 확실한 회복과 함께 좀 여유로운 자세에서 공격을 행하는 편이 좋을 것이다. 공격을 서두르면 점점 이쪽이 불리해진다. 2명중에서는 가끔씩 몸을 숨기는 마피보다 게리히를 먼저 목표로 삼는 것이 좋다.



▲ 게리히와 마피의 컴비네이션



▲ 여전이 즉사공격을 쓴다

게리히와 마피를 쓰러뜨리지만 마피의 교활한 행동에 의해서 기둥에 깔릴 위기에 처한 다트일행. 그러나 어디선가 콩골이 나타나서 일행을 돕는다. 그 후 콩골이 중앙의 의자에 숨겨진 방으로 갈 수 있는 스위치가 있다며 린은 아마 그곳에 있을 것이라 한다. 그 말대로 의자를 조사하니 밑으로 내려갈 수 있는 계단을 발견하게 된다. 게리히는 죽어가면서 지금의 에밀공주는 가짜이며 진짜는 성안의 어딘가에 감금되어 있다는 말을 남긴다. 그리고 스승과 마지막으로 주먹을



▲ 콩골이 도와준다

나눈 것에 흡족해하며 눈을 감는다. 그곳으로 내려가면 숨겨진 방에서 린을 발견한다. 그다음에 드래군 스피릿을 찾게 되는데 바닥에서 반짝거리는 물체를 조사하면 찾을 수 있다. 그리고 콩골은 이제부터 동료로 들어온다.

왕도 프레츠(3번째)

이제 에밀공주를 구출하기 위해 프레츠로 돌아가자. 도중에 황무지에서 린과 헤어지게 된다. 이때, 드나우에 간다면 린과 케이트의 결혼식 이벤트를 볼 수 있으니 참고하자. 어쨌든 프레츠에 도착하면 성에서는 에밀공주에게 '달의 단검(月の短劍)'을 전해주는 의식이 시작되려 하고 있다. 그 곳으로 들어갈 수는 없으므로 우선 전에는 가지 못했던 양옆의 통로로 나가서 두 탑들을 조사하자. 이 곳에서는 병사들의 감시가 삼엄하여 걸리게 되면 그대로 시작부분으로 쫓겨나게 되므로 병사들의 시야를 잘 피해서 이동하자. 중간중간에 있는 빈방들을 이용하면 좀 더 쉽게 다닐 수 있다. 화면 우측의 탑으로 올라가서 최상층에 있는 방에 들어가면 리사공주를 만날 수 있다. 리사공주에게 자초지종을 말하면 자신도 돕겠다면서 다트들과 같이 다니게 된다. 그러나 아직은 병사의 감시를 피해 이동해야 한다. 리사공주를 데리고 좌측의 탑으로 올라가 보자. 문 앞을 막고있는 가짜병사들을 다짜고짜 밀어내고 안으로 들어가면 에밀공주는 보이지 않는다. 다트들은 방안을 수색해보다가 큰 그림에서 뭔가 수상함을 눈치챈다. 그림을 조사해보면 갑자기 이공간 속으로 빨려 들어가고 그 안에서 진짜 에밀공주를 찾는다. 그러나 사이에 넓은 낭떠러지가 있어서 선불리 다가갈 수 없는데…. 이 때 가장 가까이에 있는 빛의 덩어리를 조사하면 건너편으로 갈 수 있는 길이 생긴다. 에밀공주를 깨워서 그녀를 데리고 내려가면 가짜병사들은 도망가게 되고 곧장 식이 열리는 태양의


▲ 돌아보는 타이밍을 잘 익히자

관으로 갈 수 있다. 그곳에서는 이미 가짜 에밀공주가 달의 단검을 가져간 후였다. 진짜 에밀공주가 나타나자 본모습을 드러내는 가짜. 그녀의 이름은 리나스. 바로 도망가지는 않고 다트들에게 덤벼온다.


▲ 빛의 덩어리를 조사하면…


▲ 본모습을 드러낸 리나스

보스

리나스(リーナス)

속성 : 수

리나스는 주로 마법공격을 해온다. 그렇기 때문에 마법방어력이 약한 캐릭터로는 싸우기 힘들 것이다. 또한 수속성의 마법을 주로 쓰기 때문에 반대속성인 다트는 아주 많은 데미지를 입게 된다. 리나스에게 마법공격을 걸면 도리어 연속적인 마법공격을 받게되므로 마법은 삼가는 게 몸에 이롭다. 물리공격을 위주로 SP를 모아서 드래군으로 변신해 강력한 공격을 행하자. 리나스는 HP가 그리 많지 않으므로 그나마 다행이다.


▲ 리나스의 마법공격 자세

전투에서 이기면 리나스는 날개를 이용하여 바다건너로 도망가 버린다. 그녀는 유익인이었단 말인가…. 이에 일행은 리나스를 쫓아갈 계획을 세우는데…. 왕은 그들을 돕기 위해서 '퀸·퓨리 호'라는 거대한 배를 준비해준다. 이제 그 배를 타고 리나스를 추격하게 된다.

퀸·퓨리 호(クイーン・ビューリー號)

스타 더스트: 3개의 입구가 있는 곳으로 들어가서 오른쪽을 조사. 콩골이 있는 곳의 우측 하단을 조사.

퀸·퓨리 호는 드나우 마을에 있는 항구에 정박해 있다. 마을에서 정비를 마치고 배에 올라 타자. 배를 탄 후, 다트일행은 저마다 배의 이곳저곳에 흩어져서 쉬게 된다. 이제부터는 드디어 인간 릴레이의 시작이다. 한 캐릭터가 찾고있는 캐릭터를 찾으면 다시 그 캐릭터로 시점이 옮겨가게 된다. 처음은 셰나. 그녀는 다트를 찾고 있다. 다트는 거의 반대방향에 있는 조종실에 있으므로 그 쪽으로 올라가다 보면 만날 수 있다. 도중에 다른 동료들에게 말을 걸 수도 있고 요리실에서는 미니게임을 즐길 수도 있다. 이윽고 조종실에서 선장 및 다트를 만날 수 있다. 대화가 끝나면 셰나는 다시 내려가 버린다. 다트로는 로제를 찾게 되는데 바로 그 방에 있는 올라가는 사다리를 타면 만날 수 있다. 로제로는 핫셀을 만나면 되고 핫셀의 과거 회상을 볼 수 있다. 핫셀의 제자이기도 하고 딸이기도 한 클레어가 불의의 사고로 인하여 가출을 한 것을 알 수 있는데…. 핫셀로는 콩골을 만나면 된다. 콩골은 셰나가 있는 곳의 아래로 향하는 계단을 내려가면 만날 수 있다. 콩골로는 배 안의 방에 있는 알베르트를 만나서 동료가 무엇인가에 대해 이야기를 나눌 수 있다. 알베르트로는 심심함에 빠져있는 멜과 만나면 된다. 마지막 주자인 멜로는 다시 다트를 찾아가면 된다. 그럼 멜의 장난기가 발동하여 연애 시뮬레이션에서 많이 볼 수 있는 '누구게?' 이벤트가 일어난다. 다트로 고를 수 있는 선택문은 세


▲ 횟수를 잘 맞추어 야채를 썰자

나에서 콩골까지 다양하다. 여기서 찍은 캐릭터랑 바로 이어지는 것은 아니고 그냥 멜의 반응이 달라지는 것뿐이다. 이후에는 동료들을 전부 모으러 돌아다니자. 7명 모두 모이면 갑자기 유령선이 나타나 우리 쪽의 배와 부딪혀버린다. 그리고 셰나가….


▲ 엘보를 많이 먹으면 쑥쑥 자랄 터인데 죽다니…


▲ 어김없이 잘도 찾아오는 유령선

유령선(幽霊船)

난데없이 찾아든 유령선에 그만 셰나가 떨어져 버렸다. 셰나는 망령들에게 포위당하나 기사의 유령이 나타나 셰나를 구해준다. 뒤이어 나타난 일행은 셰나의 요청으로 유령선을 조사하기로 한다. 여기서 왼쪽의 길로 쭉 나가면 퀸·페리 호로 돌아가서 정비를 할 수 있다. 세이브를 해놓고 다시 유령선으로 돌아와서 셰나가 있던 자리 바로 옆의 계단으로 내려가자. 내려가자마자 기분나쁘게 생긴 보라색 유령을 볼 수 있다. 유령선에서는 망령들과 닿게 되면 전투가 벌어지게 된다. 여기에는 방이 몇 개 있으나 대부분 잠겨있어서 들어갈 수 없다. 맨 마지막의 넓은 방으로 들어가서 빛을 조사해 보면 4개의 유령들이 나타나서 4개의 숫자를 말하고 사라진다. 이 4개의 숫자는 배의 맨 좌측에 있는 방에 있는 보물상자를 열 때 사용되는 숫자이다. 이 보물상자에 대해서는 공략 뒤에 따로 설명해 놓았으니 참고하도록. 배의 우측에 있는 곳으로 내려가면 어떤 문 앞에 유령이 나타나서 선장을 부르며 문을 열어달라고 한다. 하지만 아직 문은 열리지 않는다. 다시 보라색유령이 있던 곳으로 가보면 안열리던 문들이 열리며 들어갈 수 있게된다. 그 방들에 있는 상자들을 건드리면 보라색 유령이 해골병사들을 불러내어 싸우게 된다. 2번째 싸움까지는 해골기사가 많아서 별로 어렵지 않게 이길 수 있다. 문제는 가장 큰방의 상자에서 나오는 3마리의 보라색 유령과의 전투인데, 이 녀석들은 HP가 반정도로 줄면 아군에게 매료공격을 해오기 때문에 잘못하면 자멸할 수 있다. 한놈씩 신속하게 없애고 다른 놈들도 차례대로 없애자. 아니면 미리 매료를 방지하는 액세서리를 장비해두자.


▲ 셰나를 구해주는 유령


▲ 이 녀석들과의 전투는 꽤 까다롭다

그후에는 선장실에 들어갈 수 있게 되고 선장의 유령이 하는 이야기를 들어보면, 이 배도 검은마물에게 습격 받았다는 것을 알 수 있다. 선장실에서 열쇠를 얻고 다시 시작부분으로 돌아가서 바로 왼쪽에 있는 문을 열고 들어가자. 이 방에서는 기사망령과 그 대장망령과의 전투가 벌어진다.

보스

대장의 망령(隊長の亡霊), 기사의 망령(騎士の亡霊)×4

속성 : 전부 어둠

전부 5개의 망령들을 한꺼번에 쓰러뜨리는 것이 목적이다. 망령들은 한 번 죽여도 다른 망령들이 살아있는 한 계속해서 완전 부활하므로 우선 HP가 높은 대장을 거의 죽을 만큼 때려놓은 뒤 강력한 전체마법으로 한꺼번에 쓸어버리면 좋다. 대장을 공격할 때는 다트의 파이널 버스트가 좋고 나머지를 쓰는 데는 역시 다트의 익스플로전이 좋다. 이 때, 스페셜모드로 드래군으로 변신했다면 위력은 더욱 늘어난다. 기사들의 공격력은 보통정도이고 대장은 그것보다 조금 더 높은정도이다.


▲ 제력을 빼앗는 공격

이 전투 후 오른쪽의 방에서 유령 유모를 만난 후 유령선은 침몰하게 되고 일행은 탈출하게 된다. 도중에 다트와 로제가 사고로 배에 타지 못하고 바다에 떨어져 버린다.

리디에라 마을(リディエラの村)

스타 더스트: 말 많은 아줌마의 집의 옥상에서 사다리를 타고 내려온 후 오른쪽 하단을 조사.

화면이 바뀌면 로제와 다트만이 남아있고 다른 동료들은 보이지 않는다. 로제는 다트를 보며 자신의 옛날 일을 회상한다(동료들과 함께 전투하는 모습 같은데). 그 중에 지크라는 자와 다트가 닮았다고 느끼는 로제. 잠시 후, 어떤 마을의 한 아이에게 발견된 두 사람은 그 아이의 집으로 장소를 옮긴다. 우선 이곳은 리디에라라고 하는 마을이라는 사실을 알게된다. 아이의 이름은 피트(ピート)라고 하는데 어머니가 병에 걸려있어서 고민 중이라 한다. 그러나 병원이 있는 페노란 곳까지 가려면 괴물들이 득실거리는 해저동굴을 통과해야 한다고 한다. 이에 다트와 로제는 피트 모자를 페노까지 데려다 주기로 하자 피트는 기뻐하는데, 마을을 충분히 둘러본 다음 남서쪽의 페노로 향하자.



▲ 평소의 로제로 보아선 꽤 의외의 장면



지금에는 그저 지나가는 곳밖에 지나지 않는다. 그러나 파티가 다트와 로제 둘뿐이므로 전투는 약간 고달플 것이다. 중간에 수상한 곳을 보게 되나 아직은 그곳으로 갈 수 없으므로 어서 페노로 가자.



▲ 여기는 나중에 다시 오게 된다



스타 더스트: 여관 1층의 통, 치료원의 벽에 걸린 그림.

무사히 페노에 도착하면 피노는 어머니를 데리고 치료원으로 떠난다. 이 마을에는 항구가 있는데 그곳에 가보면 퀸·페리 호와 그 승무원들을 만나게 된다. 그들에게서 세나들이 마을의 여관에 머무르고 있다는



▲ 다트와 세나의 재회



▲ 술주정뱅이의 말은 별로 믿고 싶지 않다만…

사실을 들을 수 있으므로 여관으로 가보자. 그러면 곧 세나와 다른 동료들과 재회하게 된다. 세나는 다트때문에 많이 걱정을 하고 있었다. 이제 다시 모인 다트일행을 데리고 마을입구 앞에 있는 술주정뱅이의 말을 들어보자. 그자는 옥룡도라는 장소에 드래곤이 살고있다고 말한다. 일행은 어쨌든 리나스를 쫓기위해 옥룡도로 향하기로 한다.



옥룡도로 가기 위해서는 저번에 해저동굴에서 물로 차있어서 지나갈 수 없었던 곳을 지나야 한다. 우선 리디에라 마을로 돌아가서 배를 타고 수상에 있는 마루에 가자. 그곳에서 촌장을 만나서 옥룡도로 갈 방법을 물으면 해저동굴의 물을 뺄 수 있는 방법을 가르쳐준다. 그 방법대로라면 우선 방금 전에 열린 동굴로 향해야 한다. 그곳으로 가려면 피트의 집 우측으로 나있는 길을 통해 그곳으로 들어간 후 장치를 작동시키면 해



▲ 문을 열어준다



▲ 장치를 작동시키자



▲ 리나스는 로이드를 좋아하는 것 같다

저동굴의 물이 빠진다. 마을에서 정비를 한 후 해저동굴로 향하자. 물이 빠진 곳을 지나면 곧 옥룡도에 다다르게 된다. 옥룡도의 길은 꽤 간단하므로 쉽게 로이드와 지나스가 있는 곳까지 갈 수 있을 것이다. 지나스는 벌써 로이드에게 달의 단검을 건네준다. 지나스가 행복해하고 있는 사이 일행이 닥쳐오자 로이드는 밀·쉐조(ミール・シェーソ)로 도망가고 리나스는 화를 내며 드래군으로 변해서 일행을 공격해 온다. 덤으로 창파용을 데리고 온다.

보스

리나스, 창파용 리골(滄波龍リゴール)

속성 : 전부 수

리나스는 지난번 때보다는 별로 공격을 해오지 않는다. 그러나 위력은 강하므로 방심하진 말자. 일단 HP는 리골보다 적으므로 다트의 강력한 마법을 연발하여 먼저 물리치자. 리골은 해일을 일으켜서 공격을 해오는 등 공격력이 높지만 스피드가 느리지 그리 많은 공격은 해오지 않는다. 리골은 또한 다트의 염속성 마법에 엄청나게 약한 면모를 보이므로 잘 이용하자. 어째 2장의 마지막 보스치고는 1장보다 어렵지 않게 깰 수 있다.



▲ 리나스는 드래군 복장이다



▲ 리골의 가장 강력한 공격

리나스는 마지막으로 다트를 노리나 세나의 혼신을 다한 보호로 위기를 넘기게 된다. 곧 리나스는 최후를 맞게 되고 그녀의 드래곤 스피릿은 멜에게로 향한다. 멜도 드디어 드래군의 힘을 쓸 수 있게 된 것이다. 일행은 결국 로이드를 놓치게되나 그래도 결과를 알리러 프레츠의 성으로 돌아가기로 한다.



▲ 절대로 포옹하는 장면이 아니다



▲ 드래군 스피릿은 멜에게…

다시 프레츠로…

페노로 돌아와서 배를 타고 드나우로 향하자. 이 전에 선장의 질문에 '바다의 남자…나쁘지 않군(海の男か…悪くないな)'이라고 대답하면 100G를 받을 수 있다. 드나우에서 황무지를 거쳐 프레츠로 돌아오자. 광장에선 본 모습의 에밀공주를 볼 수 있다. 달 성으로 가서 왕을 만나면 달의 단검을 잃은 것보다는 왕국의 평화를 되찾은 것으로 충분히 기쁘다고 한다. 그리고 다트들이 무사히 돌아온 기념으로 그날 밤 성안에서 파티를 열기로 하고, 그 전에 다트와 셰나는 만나서 깊은 대화를 나누며 좋은 상황까지 가게 되지만…. 성안을 둘러보며 동료들과 만나러 다니자. 밤이 되자 성안은 온통 파티 분위기에 휩싸이고 동료들은 각자 파티를 즐기게 된다. 그 와중에 다트는 셰나를 찾게 되는데 그러다보면 로제의 부름을 받고 베란다로 향하게 된다. 그리고 그곳에서는 드레스 복장의 셰나를 만나게 되고 두 사람은 서로의 마음을 확인하게 된다.

제 3장 운명과 혼과(運命と魂と)

물의 도시 화니(水の都ファーニ)

스타더스트: 배에서 내려서 바로 오른쪽의 집에 있는 빨간 항아리, 테오(テオ)의 집에 있는 금대야의안.

3장은 이 마을에서 시작하게 된다. 이 곳부터 다시 로이드를 쫓기로 하는 일행. 일단 앞으로 진행하면 전사들이 모여있어서 괴물 늑대의 퇴치에 관한 이야기를 하고 있다는 것을 알게 된다. 테오라는 아이가 침엽수림에서 사라졌다는 소식도 같이 듣게된다. 이 마을을 자유롭게 다니려면 배가 필요한데 마을의 여관에 가서 얻을 수 있다. 여관 주인의 질문에 '틀려요(違うんだ)'를 선택한다면 배를 사용할 수 있는 허가증을 얻게 된다(답이 틀려도 다시 같은 답으로 대답하면 된다). 배를 타고 무기점이나 도구점 등을 돌아다니며 정비를 하자. 여기서 우측으로 향하다보면 마을의 입구와 촌장의 집을 볼 수 있는데 촌장의 집에는 꼭 들리자. 여기서 늑대에게 습격 당한 후 말을 할 수 없는 병에 걸린 촌장의 딸을 볼 수 있다. 촌장은 테오라는 아이를 찾아줄 것도 부탁한다. 그리고 다트들은 이곳에서 하룻밤을 쉬어가게 된다. 촌장의 딸은 셰나를 잘 따르는데…. 밤에는 달구경을 하던 셰나가 갑자기 쓰러져 버리는 일이 발생한다. 하지만 큰일로 번지지는 않는다. 다음 날이 되면 마을을 나서보자.



▲ 음, 타이밍한번 좋군



▲ 옆에는 로제가 있었을 터인데…?



▲ 이 곳에서 허가증을 얻자



▲ 핫셀과 다트의 관계는 도대체?

침엽수림(針葉樹林)

침엽수림에서 돌아다니다 보면 원형의 지형에 테오가 서있는 것을 볼 수 있다. 테오에게 다가가면 갑자기 늑대(카무이)가 나타나고 곧 기사들에게 몰리게 된다. 테오는 카무이와 함께 숲의 어딘가로 사라진다 여기서 카무이를 따라가서 싸울 수도 있고 그냥 지나치고 나중에 싸울 수도 있다. 지금은 우선 데닝그라드가 목적이므로 무시하고 가려면 숲의 서쪽출구 쪽으로 향하면 된다. 이 경우에 숲을 나서기 전에 로제와 멜이 잠시 들릴 곳이 있다며 잠시 동료에서 빠지게 된다. 만약에 카무이가 있는 곳에 가서 싸우게 된다면 약간의 대비를 하고 가자.

보스

카무이(カムイ)

속성: 무

카무이는 보스치고는 그렇게 강하지 않은 편이다. 스페셜모드를 이용해서 다트의 파이널 버스트로 단숨에 몰아치면 상당한 데미지를 줄 수 있다. 카무이의 특수기술은 대표적으로 두 가지가 있는데 그 중 하나는 뒤의 나무위로 올라가서 전체공격을 해오는 것이고, 또 하나는 울부짖음으로 상태이상을 일으키는 것이다. 위력 면에서는 걱정할 필요는 없으나 상태이상에는 약간 주의를 기울이자.



▲ 녹대왕(?) 카무이

이기면 카무이는 세나(또는 미란다)의 드래군 스피릿의 힘에 의해 원래 모습으로 돌아온다(강아지다…). 그리고 마을로 돌아가서 아까 전사들에게 연설(?)을 하던 대장에게 가면 보수도 받을 수 있다. 또, 입구에서는 카무이와 즐겁게 놀고 있는 테오와 촌장의 딸(말을 한다)을 볼 수도 있다.



▲ 본 모습으로 돌아온 카무이



데닝그라드는 왕도답게 꽤 번창한 모습을 지니고 있다. 우선 마을에 있는 교회에 들어가면 디유(ディーユ)라는 사람에게서 '신목수'에 대한 이야기를 들을 수 있다('ああ'를 선택). 신목수는 모든 종족의 탄생의 근원이 되는 거대한 나무를 말한다. 또한 교회에는 도서관장이라는 우테(ウーテ)에게서 도서관의 열쇠를 받을 수 있다. 이것을 받고 도서관으로 가서 여러 가지 자료들을 훑어볼 수 있고 또한 우테에게서 드래군 전투에 대한 전설을 들을 수 있다. 도서관의 위층에서는 니트의 유물들이 놓여져 있다. 그리고 스테인드 글라스에 얽힌 검은 마물의 이야기를 듣는다. 도중에 로제와 멜이 어디서 무엇을 하고있는지가 화면에 나온다. 로제는 다트의 고향인 니트에 가 있었다. 그 곳에서 마침 제 2성녀인 로안나(ロアンナ)와 만나게 된다. 로안나도 니트의 참극에 관련된 인물 중 한 명이라는 사실을 알 수 있다. 검은 마물은 '달의 어자(月の御子)'라는 존재를 쫓고 있다는 것도 처음으로 알게 된다. 한편 멜의 경우에는 멜이 원래 유익인이었다는 사실을 알 수 있다. 예전에 자신이 뛰쳐나갔던 유익인의 마을에 잠시 들려보려 했던 멜이었지만 바델형제를 위시한 마을사람들에게 미움을 사버려서 결국 들어갈 수가 없었다. 심지어 부모에게까지도 외면을 당해 버린다. 그러나 가라하(ガラーハ)만은 멜의 곁에서 그녀와 같이 있고 싶어한다. 하지만 멜은 곧 다시 떠나고….



▲ 교회에서 신목수에 대해 알 수 있다



▲ 로제는 왜 여기로 왔을까?



▲ '가라하'만은 멜을 아낀다

갑자기 화산으로 화면이 옮겨지더니 어떤 드래곤이 깨어나는 모습을 볼 수 있다. 다시 시점은 다트들로 옮겨진다. 마을을 나서려는 찰나에 로제와 성녀들을 만나게 되어 여관으로 가서 이야기를 나누게 된다. 이때 다트는 드래군의 힘 때문에 괴로워하게 되며 바로 그 때 아까 깨어난 드래곤의 습격이 일어난다. 밖으로 나온 일행은 멜과 합류하게 되고 성녀의 인도로 크리스탈 팰레스에 들어갈 수 있게 된다. 그 곳에서 테레사 여왕과 제 1성녀 미란다를 만날 수 있다. 여왕의 말에 의하면 아까 그 드래곤은 신룡왕이라 하며 인간에 대한 복수심에 빠져있어서 공격을 하는 것이라고 한다. 이에 다트들은 신룡왕을 퇴치할 궁리를 하게 되고 로제는 곧 드래곤 버스터대신 용 봉인의 지팡이를 생각해낸다. 이것을 구하려면 유익인이 사는 마을로 가야하는데 위치를 아는 사람으로서 멜이 지목된다. 멜은 처음에는 모른척하지만 로제의 추궁에 의해 결국은 자신의 정체를 밝히게 된다. 그후 유익인에 관련된 수수께끼의 방에서 세나는 다시 쓰러지게 되며 미란다가 그녀를 대신해서 동료로 들어온다. 신룡왕을 물리치기 위해서 용 봉인의 지팡이를 목표로 삼은 일행은 유익인의 숲으로 향한다. 이 시점부터는 다트의 고향인 니트에도 갈 수 있는데 마을의 입구 바로 오른쪽에 있는 램프에서 스타 더스트를 발견할 수 있으므로 한 번쯤은 꼭 들리도록 하자.



▲ 습격해오는 드래곤



▲ 용 봉인의 지팡이가 필요하다



▲ 미란다가 자리를 물려받는다



스타 더스트: 가라하(ガラーハ)의 방을 조사. 휴게소로 올라가는 바로 앞의 기둥.

유익인의 숲으로 가기 위해서는 침엽수림에서 대체로 북쪽으로 향하여 막다른 곳에 다다르면 된다. 여기는 유익인만이 들어갈 수 있게 해놓은 곳인데 다트들은 과연 어떻게 들어갈 수 있을까 고민하게 된다. 하지만 로제에 의해 모두가 멜이 유익인이란 것을 알게되고 멜의 힘에 의해 유익인의 숲으로 가게 된다. 마을입구에 오면 다트들을 보고 유익인들이 공격을 하려고 하지만 설득에 의해 곧 공격을 멈춘다. 그 후, 유익인의 장로가 일행을 만나려 한다는 소식을 받은 유익인들은 더이상 다트들을 막지 않는다. 장로는 마을의 최상층에 있으므로 올라가면서 여러 곳을 다녀보자. 중간에 끊긴 길에서는 유익인이 올려 보내준다. 마을의 건물 안에서는 멜의 부모들을 만날 수 있는데 그들은 멜을 진심으로 걱정하고 아끼고 있다는 것을 금방 알게된다. 이에 멜은 한없이 기뻐하고…. 장로에게 가기 직전에 체력을 회복할 수 있는 곳에서는 그 건방진 형제중의 한 명을 만나게 된다. 그는 아직도 인간을 증오하는 마음으로 가득 차 있고 곧 다트들에게 공격을 한다. 그러나 드래군의 힘으로 공격을 튕겨내어 버리는 일행. 그 녀석은 자신보다 더 강한 힘을 본 것 때문에 얼이 빠져버린다. 일행은 그를 무시하고 지나친다. 잠시 후, 다른 한 명이 나타나 얼이 빠진 놈에게 한 방 먹이고 인간에 대한 심판을 내리겠다고 하며 사라진다. 장로와 만난 일행은 그 지팡이가 금단의 땅이라는 곳에 존재하고 있음을 알게된다. 곧 위로 올라가서 금단의 땅으로 워프하는 일행.

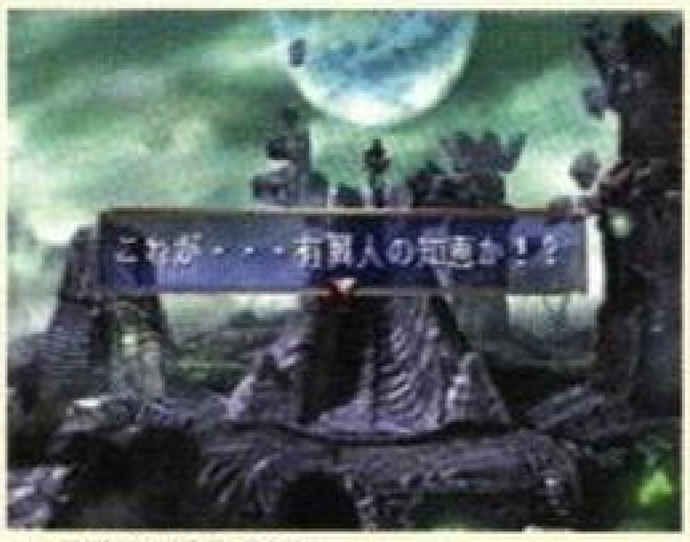



▲ 멜은 부모님께 고마워하고



▲ 아직도 뭘 모르는군

▲ 길이 열린다


▲ 금단의 땅으로 워프



금단의 땅에서는 주로 전송장치를 써서 이동하게 된다. 바닥의 녹색 발판이 바로 전송장치이다. 전송장치가 많기 때문에 어려워 보일지 모르지만 정작 길을 찾기는 쉽다. 세이브 포인트가 있는 곳까지 진행하면 길이 위쪽과 오른쪽으로 나누어진다. 위로 가면 각 종족이라 추정되는 그림들이 있는 방에 갈 수 있다. 그림 밑에 있는 장치로 들어가면 중앙의 장치로 다시 나오게 되는데 이것을 무작위로 밟는 것이 아니라 종족의 번호 순서대로 밟아야한다. 순서는 기간트족, 미넌트(ミニット-난쟁이들이다)족, 용족, 인간족, 유익인족인데 실제의 모습과 그림의 모습이 닮아있으므로 참고하자(특히 크기에서 차이가 많이 난다). 이 수수께끼를 풀면 마지막 스테이지에서도 나오는 슈퍼 배러지와 싸울 수 있다(뒤쪽을 참고하도록). 슈퍼 배러지는 죽기 전에 1000이상의 데미지를 입히는 공격을 해오므로 상대하기 싫다면 무시해도 스토리에는 지장이 없다. 이제 오른쪽의 길로 가면 바닥의 빨간 스위치를 밟아서 봉인을 풀고 지나가는 방이 있다. 그리고 안으로 더 진행하면 지팡이가 있는 곳까지 다다르게 된다.


▲ 이 방은 지금으로선 안가는 편이 좋을 지도

보스

그랜드쥬에리(グランドジュエリー)

속성/토

이 전투에서 드래군으로 변신하게 되면 녀석의 용 봉인 지팡이 때문에 굉장히 약체화 되어버린다. 따라서 변신은 금물이다(1턴 만이라면 별 상관이 없다). 보스는 우리의 레벨을 다운시키는 공격을 하는데 이 것이 꽤 짜증난다. 또한 연속으로 강력한 마법을 구사해오니 마법방어에 미리 대비를 해놓자. 엉뚱하게도 녀석은 우리편의 레벨을 올려주기도 한다(하지만 확률이 적다).


▲ 특히 주의해야 할 마법

지팡이를 얻고 나오다 보면 신룡왕의 재공격이 시작되려 하므로 서둘러야 하는데…. 이에 장로와 멜의 부모들이 힘을 합쳐 전송마법으로 일행을 이동시켜준다.


▲ 어서 돌아가야 한다!!



스타더스트: 여관 2층의 로프감는 기계, 무기점의 왼쪽에 무기가 진열된 곳(2개가 있으므로 주의), 성 내부에서 세나가 있던 방으로 가는 통로를 조사, 성 내부에서 봉인의 문의 입구가 있었던 곳.

신룡왕은 전보다 무지막지한 공격을 해온다. 급기야 강력한 포를 쏘아서 크리스탈 팰레스를 부수어 버린다. 도착한 일행은 서둘러서 부서진 크리스탈 팰레스로 들어가는데…. 안은 거의 폐허가 되어있으며 중간에 성녀들과 만나게 된다. 이들에게서 세나와 테레사 여왕이 같이 있고 둘 다 무사하다는 소식을 들을 수 있다. 여왕의 방으로 올라가면 세나에게서 나온 빛이 둘을 보호해주었다는 사실을 알게 된다. 안도의 한숨을 쉬는 일행. 그리고 드디어 신룡왕을 물리치기 위해 사룡산으로 떠날 결심을 한다. 여관에 세나를 맡겨두고 사룡산으로 향하자.


▲ 신룡탄!! 마을이 쑥대밭으로 된다


▲ 신룡포!! 성은 순식간에 무너진다


▲ 세나는 여관에 묵게 된다

사룡산(死龍山)

신룡왕과 만나기 위해서는 화면 상단방향으로 길을 가면 된다. 하지만 번거롭더라도 좀 돌아서 보물상자도 챙겨서 가자. 이곳의 적들은 거의 드래곤계열인데 능력이 다른 적들보다 높으므로 조심하며 싸우자. 올라가다 보면 도중에 신룡왕의 울음소리를 듣게 된다. 다시 진행하면 누군가가 이미 신룡왕과 싸우고 있는지 희미하게 칼소리가 들린다. 세이브를 하고 올라가 보면 싸우고 있는 사람은 다름아닌 로이드라는 것을 알 수 있다. 드래곤 버스터를 가진 로이드도 신룡왕에게는 상당히 고전하고 있는 듯 하다. 로이드가 눈앞에 있지만 신룡왕이라는 더 큰 존재가 있기 때문에 우선 신룡왕과 싸우게 된다.


▲ 고전하는 로이드


▲ 정녕 드래곤이란 말이냐(이거 저그족 아니야?)

보스

신룡왕(神龍王)

속성 : 무

전투 시작 직후에 용 봉인의 지팡이를 사용해서 신룡왕과 드래군의 공격력과 방어력을 현저하게 낮추게 된다. 그래도 신룡왕은 강하다. 오히려 드래군으로 변신할 수 없는 아군이 더 불리하다. 신룡왕은 세 부위가 있는데 본체인 신룡왕 말고도 가슴의 신룡탄과 등의 신룡포가 있다. 신룡왕의 신룡탄 공격을 못 버티겠다면 서둘러서 그 부위를 없애자. 신룡포는 HP가 많이 깎였을 때 카운트다운을 세고 실행되는 것으로서 놀랄만할 데미지(많으면 2000이상)를 준다. 결국 신룡포를 먼저 없애고 신룡탄을 없애면 그래도 안정적인 전투를 벌일 수 없다. 참고로 여기서도 드래군으로 변하면 바보가 되므로 변신은 금물이다.


▲ 지팡이를 사용하는 다트


▲ 신룡포는 제발 맞지않기를 바란다

로이드가 신룡왕에게 피니쉬를 먹인다. 신룡왕의 드래곤 스피릿을 손에 쥔 로이드는 그새 없어져버리고 다트들은 그를 쫓아간다. 그러나 도중에 로이드의 교활한 공격으로 다트와 로제가 떨어져버리고 곧 멜이 두 명을 구해준다. 사룡산을 나가면 로이드가 다시 윙크를 구해주는 장면을 볼 수 있다. 과연 그는 무슨 속셈일까?


▲ 그는 신룡왕의 DS를 받아들고



▲ 로이드는 다시금 윙크를 구해준다

카슈아 빙하(カシュア氷河)

데닝그라드에 도착하면 이미 테레사여왕이 로이드에게 잡혀갔다고 한다. 로이드가 간 곳은 분명히 달의 어경을 목적으로 한 프란벨의 탑일 것이라 예상한 일행은 서둘러서 서쪽에 있는 카슈아 빙하에 도착한다. 이곳을 진행하다 두 갈래길이 나타나는데 중

앙으로 들어가는 길이 탑으로 가는 길이다. 그 길에는 우선 상인형제를 볼 수 있으므로 충분한 정비를 해두자. 얼음 기둥을 타고 이동하는 곳을 지나서 세이브 포인트가 있는 곳까지 내려온 후 우측으로 가자. 그러면 곧 이곳을 지키고있는 녀석과 만나서 전투를 벌인다.



▲ 어렸을 때 이곳으로 놀러왔다던데



▲ 얼음 기둥을 타고 진행

보스

웬디고(ウェンディゴ)

속성: 수

일단 염속성에 아주 약한 모습을 보이므로 스페셜모드를 발동해서 다트로 강력한 마법을 몇 번 써주자. 푸른 팔로 우리편을 날리는 공격은 상당히 피해가 크므로 회복해주도록. 또한 우리편을 가두고 옵션같은 것을 꺼내어 공격을 하기도 하는데 이때는 옵션들을 먼저 물리쳐야 함을 알아두자.



▲ 저 팔의 위력이 강하다

이놈을 물리친 후에 좀 더 안쪽으로 진행하면 탑으로 들어갈 수 있다.

프란벨의 탑(フランベルの塔)

이곳은 처음에 볼 때에는 수많은 워프장치 때문에 굉장히 복잡하다고 느낄 수도 있지만 그 중에 쓸 수 있는 장치는 굉장히 제한되어 있기 때문에 쉽게 세이브 포인트가 있는 상반부까지 올라올 수 있을 것이다. 세이브 포인트가 있는 곳에서 화면 우측으로 난 길로 내려가서 일어나는 일은 공략 뒤에 설명해 두었으니 참고. 정면으로 들어가면 로이드와 테레사왕녀를 볼 수 있다. 이미 로이드는 어경을 얻은 뒤였지만 일행과 결판을 짓기 위해 공격해온다.



▲ 드디어 세 개를 모두 얻은 로이드



▲ 다트들과 결판을

보스

로이드(ロイド)

속성: 무

마침내 로이드와 맞서서 싸우게 된다. 로이드는 시작부터 엄청난 전체공격을 감행해 오므로 전투 전에 미리 HP를 거의 끝까지 채워놓도록. 여기서 드래군으로 변신하면 로이드는 높은 확률로 즉사공격을 시도해온다. 하지만 꼭 드래군의 상태로 싸우고 싶다면 즉사를 방지하는 장비를 해두자. 로이드는 물리공격과 마법공격 모두 상당한 위력을 지니고 있지만 의외로 HP가 적으므로 열심히 회복을 해가며 저쪽이 쓰러질 때까지 버티자. 로이드는 죽기 직전에 또 한번 그 황당한 전체 공격마법을 걸어오니 전투의 후반에 HP에 주의하도록 하자.



▲ 초 황당 사기 마법



▲ 이것도 초 황당

다트는 로이드에게 최후의 일격을 가하려 하고 그순간 윙크가 나타나서 로이드를 감싸고 대신 검을 맞는다. 다트와 로이드는 둘 다 뜻밖의 상황에 놀라버린다. 윙크는 아무리 로이드가 자신을 속였다지만 여전히 그를 간절히 여기고 있는 것이었다. 그후 동료들은 전부 나가있게 되고 그런 상황에서 로이드는 다트에게 다시 최후의 일격을 가하라고 한다. 하지만 다트는 로이드를 주먹으로 때리는 데에 그쳐버리고 죽이지는 못한다. 잠시 후 이곳을 출발하게 되고 로이드는 일행에게 달의 보옥, 달의 단검, 달의 어경을 모두 건네주며 직접 디아스성제와 만나기를 권한다.



▲ 로이드를 감싸는데…



▲ 분노의 철권 한방

설원(雪原)

빙하의 두갈래 길에서 왼쪽길로 오면 올 수 있는 곳으로 여기서는 도중에 쉬어갈 수 있다. 쉬는 사이에 로이드에게서 디아스성제에 관해 이야기를 들을 수 있다. 자신은 디아스성제의 이상에 따라 108번째 종족으로의 진화를 통해 이상향의 세계를 만들기 위해서 이런 일들을 해 왔다는데…. 여하튼 밤을 보내고 다시 출발하자. 여기서는 계속 좌측으로 진행하면 맵으로 나갈 수 있으나 표지판이 있는 곳의 근처에 미끄러져 떨어지는 곳이 있다. 이곳에 대해서는 뒤에서 설명해 놓았으니 참고하자.



▲ 108번째 종족으로의 진화를 원한다고…

제도 벨웨브(帝都ベルウェブ)

스타 더스트: 세이브 포인트 왼쪽의 길로 들어간 후 바로 위에 있는 신목수(神木樹)를 모시는 방.

제도에 도착하면 우선 우측으로 향하자. 도중에는 빙하에서 있었던 상인들의 또다른 형제들이 있으니 그곳에서 필요한 것들을 사두자. 세이브 포인트가 보이는 곳까지 진행하면 두갈래의 길이 보이는데 우선 샤리가 다시 나타난다. 그녀는 디아스 성제와 만나고 나서 이곳에 남은 드래군들의 한을 풀어달라고 부탁한다. 이 이벤트는 나중에 다시 설명하겠다. 디아스 성제를 만나려면 왼쪽의 내려가는 길로 진행하면 된다. 그러면 잠시 후, 디아스 성제와 세나를 볼 수 있다. 디아스 성제는 달의 3신기를 받는 대신 세나를 다트들에게 순순히 돌려준다. 하지만 곧 이자의 목적이 108번째의 종족인 파괴신 배러지 엠브리오라는 것을 부활시켜서 세상을 멸망시키려는 것임이 드러난다. 로이드는 속았다는 것을 깨닫지만 때는 이미 늦은 후였다. 더욱 놀라운 것은 그의 정체가 바로 다트의 아버지이기도 하고 로제의 옛 애인이기도 한 지크라는 사람이었다는 것이다. 그와의 대화가 진행될수록 지금까지 쌓여왔던 거의 모든 의문들이 풀리게 된다. 지크 자신은 창조주 소아의 의지아래 모든 것을 정화시키는 것이 목적이라고 한다. 유익인이 파괴신을 두려워해서 수정구라는 것에 봉인하여 지지않는 달에 두었는데 지금 그 봉인을 풀어 파괴신을 부활시키려는 것이다. 하지만 그때 파괴신의 혼만은 자유롭게 되어서 지상으로 내려와 인간화했다고 하며 부활에는 그 인간, 즉 달의 어자(月の御子)가 필요하다고 한다. 검은마물은 달의 어자를 제거하려는 것이었으며 다름아닌 로제가 그 마물 행세를 했다고 하는 지크. 다트는 큰 충격을 받게 되나 더 충격적인 것은 세나가 바로 그 혼, 달의 어자라는 사실이다. 로제는 세나의 쌍둥이와 착각하여 엉뚱한 사람을 죽인 것이다. 세나는 다시 지크의 손에 넘어가며 곧 그는 봉인을 풀기 위해 어디론가 떠나버린다.



▲ 샤리와의 재회



▲ 이게 누구신가



▲ 그의 계획을 저지해야 한다

제 4장
지지 않는달 끝나지 않는 운명(沈まぬ月 終わらぬ運命)

데스 · 프론티어(デス・フロンティア)



4장이 시작하면 일행은 사막을 건너고 있다. 이제는 뒤돌아 갈 곳이 없다며 앞으로만 계속 진행하게 된다. 세이브 포인트를 지나면 이제 넓은 사막이 펼쳐진다. 이곳은 적들과 만나면 전투가 벌어지게 된다. 이 곳에서는 흐르는 사막으로 빨려 들어가면 지하로 빠지게 되는데 떨어지지 않으면 얻을 수 없는 보물상자가 몇 개씩 있다. 적들을 피해가기도 쉽기 때문에 여러 번 도전하기에는 그리 어렵지 않다. 일단은 중간의 오아시스까지 도착해야 하는데 처음 출발하는 곳에서부터 대략 오른쪽으로 진행하면 된다. 오아시스는 회복의 샘과 같은 역할을 해주며 근처에는 세이브 포인트도 있다. 여기서 대략 왼쪽, 위쪽, 오른쪽, 위쪽, 위쪽으로 진행을 하면 이곳을 벗어나서 맵으로 나갈 수 있다. 참고로 이곳의 적들은 그리 강하지 않으나 수가 굉장히 많기 때문에 귀찮으면 요리조리 피해다니자.



▲ 고생을 해야 보물상자를 얻을 수 있다



▲ 오아시스에서는 회복을



스타더스트: 장미 화단, 이상한 식물의 화단, 무기점 내에서 오른쪽 상단을 조사.

데스·프론티어에서 나와서 아래로 진행하면 이곳으로 올 수 있다. 처음에는 아무것도 보이지 않으나 곧 마을이 있다는 것을 알 수 있다. 많이 보던 전송장치를 타면 마을에 도착하게 되고 마을의 입구에서 카론(カロン)과 만남을 가진다. 일단 샤르르(シャルル)의 집으로 가야 하는데 도중에 봉마구(封魔球)의 정체를 들을 수 있다. 바로 달의 어자가 달까지 도달하여 파괴신이 부활하려는 때를 대비한 최후의 봉인 도구라는 것이다. 이제 샤르르를 만나러 가보자. 샤르르의 집은 이상한 식물이 있는 곳 쪽으로 가서 전송장치를 타고 올라가면 들어갈 수 있다. 샤르르와 만나면 다시 봉마구의 존재에 대해 설명을 듣게 된다. 지크가 봉인을 풀기 전에 먼저 봉마구에 도착해야 한다고 하는데…. 지크가 가지고 있는 달의 신기가 봉마구를 부수는데 필요한 것이기 때문이다. 현재 존재하는 봉마구의 위치는 '마도 아그리스', '법도 제노바토스', '사도 메펄'이란 3곳이다. 그리고 루쥬란 마을로 먼저 향하라고 한다. 핫셀은 루쥬가 바로 자신의 고향이라고 말한다. 샤르르와의 대화를 끝마치고 난 후에 밖으로 나오면 어느새 밤이 되어 있다. 주점(마을 우측 하단)과 도구점, 마을입구 등을 돌아다니며 동료들과 이런저런 이야기를 나누자. 그런 후에 다시 샤르르의 집에 가서 잠을 자게 된다. 이튿날 핫셀의 고향인 루쥬 마을로 가기 위해 길을 나서게 되고 주민 모두가 나와서 일행을 배웅해준다.



▲ 마을이 나타난다



▲ 미란다는 장미를 싫어한다(의외)



▲ 다트의 멋있는 모습



루쥬로 가기 위해선 배가 필요하기 때문에 다트들은 다시 프레츠의 왕에게서 배를 빌리기로 한다. 거인의 마을을 지나서 프레츠로 돌아가자. 왕에게 가면 이미 샤르르의 연락을 받고 배를 준비해 두었다고 한다. 성의 지하에 있는 선착장으로 가면 배가 있으므로 갈 준비가 다 되었다면 루쥬로 향하자.



▲ 지하의 선착장으로



스타 더스트: 100G가 들어있는 보물상자 오른쪽에 있는 통.

배를 타고 우측으로 계속 이동하면 루쥬에 다다르게 된다. 핫셀은 20년만에 고향에 돌아오는 것이라는데…. 루쥬의 촌장은 핫셀을 반기며 위층으로 올라가서 같이 이야기를 하자고 한다. 우선은 위로 올라가서 촌장을 만나 이야기해야만 자유롭게 돌아다닐 수 있다. 촌장에게 상황을 이야기하면 마도 아그리스란 곳에 대해서는 모르겠으나 바다 한가운데에 솟아있는 봉우리가 미심쩍다고 한다. 그러나 그 봉우리는 배를 타고 접근할 수 없다고 한다. 그 후, 마을 왼쪽의 무술 수련장에 가서 그 봉우리를 볼 수 있다. 여기서 로제에게 마도, 법도, 사도의 각 역할에 대해 설명을 들을 수 있다. 간단히 말해 마도 아그리스는 마법연구와 개발을 담당하는 곳, 법도 제노바토스는 법의 제조와 법을 어긴 자를 처형하는 곳, 사도 메펄은 죽은 자의 영혼을 관리하는 곳이다. 다시 밑으로 내려와서 건물에 들어가려 하면 누군가가 다트들을 지켜보고 있는 장면을 볼 수 있다. 예민한 로제는 그러한 낌새를 눈치채는데, 바로 그 때 바다가 갈라지며 마도 아그리스로의 길이 생기게 된다. 그러면 준비를 마치고 다시 배를 타서 아그리스로 향하자.





▲ 마텔은 딸의 병을 치료하기 위해서…



▲ 훔쳐보기는 좋지 않다



▲ 바다가 갈라지며 길을 만든다

마도 아그리스(魔都アグリス)

마도 아그리스에 들어서면 로크라는 이상하게 생긴 것이 이곳의 주인이 일행을 만나고 싶어한다고 한다. 안으로 진행하면 굉장히 많은 워프장치를 볼 수 있다. 그러나 전체적으로 방향이 한가지이기 때문에 길잃을 염려 없이 쉽게 진행할 수 있다. 도중에 이상한 생물들을 더 만날 수 있고 '사이케데릭 봄'의 연구가 진행되고 있음을 들을 수 있다. 또한 아까 일행을 비추었던 장치도 볼 수 있다. 더 안으로 진행하면 드디어 일행을 이곳으로 인도한 사밴(サヴァン)이란 사람이 나타난다. 그는 봉마구를 대신할 다른 봉인장치(무트)를 오랜기간 동안 개발하고 있다고 한다. 자신의 연구의 완성을 위해서는 다름아닌 다트들의 '용기'가 필요하다고 하며 각자 간단한 시련을 받게된다. 다트들은 이 시련에서 자신들의 용기를 드러내 보여야 한다는데…. 각자 6개의 장치로 들어가고 다트는 맨 마지막이라며 아직은 들어가지 못하게 한다. 이제 다트로 사밴에게 말을 걸때마다 한 명씩 시련이 시작된다.



▲ 뭐냐 이건


▲ 여기서 용기를 드러내 보여라!

첫 번째는 콩골인데 황제 도우엘이 나타나서 그를 혼란스럽게 만든다. 여기서 선택문을 골라야 하는데 '도우엘님의 검에 맞는다(ドウエル様の剣を受ける)'를 고르면 된다. 그러면 곧 콩골의 차례는 끝난다. 이후에도 전부 이런 방식이다. 한 명이 끝날 때마다 다트로 세이브를 해놓자. 미란다의 경우에는 '세계를 위해(世界のため)'와 '아직 죽을 수는 없어(まだ死ぬわけにはいかない)'를 선택해 주자. 알베르트의 경우가 좀 어려운데 대신이 나타나서 지금 셀디오가 위기에 처해있다며 빨리 돌아올 것을 원한다. 이 때 '그리 할 수는 없습니다(それはできません)'를 골라야 한다. 다음은 멜인데 증오에 불타는 바델형제가 나와 인간대신 죽겠다는 약속을 지키라며 멜을 죽이려 한다. 여기서는 '난 아직 죽을 수 없어요(ボク, まだ死ねないよ)'를 골라야 한다. 다음은 핫셀의 차례. 딸이 도망갔던 과거가 회상되며 질문이 나온다. '막지 못 할걸…(止められんじゃろ…)'을 선택하면 성공이다. 로제는 아예 질문이 나오지 않는다. 그만큼 로제의 신념이 강하기 때문이다. 6명의 시련이 다 끝나면 드디어 다트의 차례이다. 빨간색의 장치에 올라서면 시작된다. 갑자기 다트자신이 세나를 검으로 내려치려는 상황이 나타나는데, 여기서 '무슨 일이 있어도 난 세나를 돕는다!(何があっても, 俺はシェーナを助ける!)'를 선택하면 된다. 그러면 시련이 끝나고 모든 질문에 제대로 대답한 대가로 강력한 마법인 사이케데릭 봄X를 받을 수 있다(실패한다면 그냥 사이케데릭 봄).



▲ 국민과 세계 중 어느 것을 택할 것인가



▲ 이러한 상황은 어렵다…

다시 사밴을 따라서 계속 진행하면 봉마석이 있는 곳에 도착하게 되는데 지크의 음모로 그곳을 지키는 라스트 크라켄이 일행을 공격한다.

보스
라스트 크라켄(ラストクラーケン)
속성 : 수

라스트 크라켄은 물리공격과 마법을 적절히 사용해온다. 위력은 마법의 경우 상당한 편이니 조심하자. 여기서도 다트의 파이널 버스트가 큰 역할을 해낸다. 크라켄은 HP가 반 이하로 내려가면 거의 마법공격밖에 사용하지 않는다. 그러므로 후반에는 알베르트의 플라우어 스톰으로 데미지를 줄여놓는 편이 좋다. 그 외에도 크라켄은 크리오네(クリオネ)라는 2마리의 작은 요정들을 불러내어 공격에 가담시키는데 모두 물리치면 얼마 안 가서 다시 생긴다. 그러므로 1마리만을 물리쳐두면 그 1마리는 다시 생기지 않으므로 좀 더 수월하게 싸울 수 있다.


▲ 이렇게 되면 더이상 주의할 건 없다

크라켄을 물리치는 데는 성공하지만 곧 이곳은 폭발의 위기에 처한다. 다트들은 다행히 피하지만 사밴은 건너편에 남아서 일행의 탈출을 돕는다. 그는 로제를 좋아했던 모양인데…. 그가 죽자 이곳에 있던 생물들도 따라서 다 죽는다. 그 장면들을 뒤로하며 다트일행은 법도 제노바토스로 향한다. 멜은 그 생물들을 불쌍해하지만 이미 어찌할 바가 없다. 입구의 바로 근처에 있는 전송장치를 이용하면 제노바토스로 바로 갈 수 있다.

법도 제노바토스(法都ゼノバトス)

단숨에 이곳으로 날아온 일행. 방에서 나오면 사밴이 남겨 준 크론(クーロン)이라는 비행생물과 만나게 되고 이제부터는 그것을 이용하여 세계의 대부분의 지역을 쉽게 다닐 수 있다. 일행이 나온 곳의 위로 올라가서 석판을 조사하면 왼쪽의 발판을 이용하여 봉마구로 이동할 수 있다는 것을 알 수 있다. 하지만 유익인이 아닌 자들을 못가도록 금지하는 법률 때문에 갈 수가 없다. 다시 내려와서 우측으로 가면 세이브 포인트

와 함께 발판이 있다. 그 옆에 있는 주민에게 관리인에게 말을 걸면 법률공장(法律工場), 법률발사대(法律發射台), 입법소(立法所)로 갈 수 있다. 먼저 입법소에 가보자. 중간에 이상한 것들이 길 위에서 왕복을 하며 돌아다니는 것을 볼 수 있는데 일행이 그 왕복로에 올라서면 무섭게 쫓아온다. 만약 이것에 잡힌다면 감옥에 닫히게 되지만 콩골때문에 다시 나올 수 있다. 그러나 처음 한번은 괜찮지만 웬만하면 잡히지 않는 편이 좋다(짜증나니까). 감시를 잘 피하기 위해서는 그 녀석들이 못 들어오는 장소를 잘 이용해서 자신이 가려는 장소와 멀리 떨어뜨리면 된다. 어쩔 때는 숨는 것도 없이 전속력으로 달려야 하는 경우도 있다(특히 보라색 감시병이 있는 곳). 입법소에 다다르면 여기선 법률을 바꾸는 개정도 가능하다는 것을 알 수 있다. 우선은 줄을 서서 차례를 기다리자. 차례가 오면 중앙에 서서 2가지의 질문을 받게 되는데 순서대로 'いいや', 'ああ'(2번째부터는 뒤의 것만 대답하면 된다)를 고르면 바꿀 법률이 몇 조항인지 지정할 수 있다. 봉마구에 가려면 703조를 입력해야 한다. 그러면 법률생산허가증(法律生産許可證)을 발급받는데 이것을 가지고 법률공장으로 향해야 한다. 공장의 입구에서는 노란 주민에게서 무기 및 도구를 살 수 있다. 감시를 피해서 공장으로 가면 왼쪽의 관리인에게 말을 걸자. 그러면 법률발사허가증(法律發射許可證)을 얻는다. 마지막으로 법률발사대로 향하자. 이 곳은 감시구역의 길이 H형이라서 따돌리기가 더 수월하다. 발사대에 도착하여 발판을 타고 올라가


▲ 아직 봉마구로 가는 발판은 탈 수 없다



▲ 입법소에서 개정을 신청하자

서 허가증을 보여주면 법률이 적힌 비석이 발사되고 봉마구로 갈 수 있게된다. 이 외에도 640조를 바꾸면 입법소에서 줄을 서지 않아도 언제나 개정을 신청할 수 있게 된다(659조도 있는데 스스로 바꾸어보자).


▲ 갇혔을 경우 콩골이 구해준다

발판을 타고 봉마구에 도착하면 우선 세이브를 해놓자. 그리고 안으로 진행하면 갑자기 하늘에서 심판관 같은 것들이 내려온다. 법이 개정되었음에도 불구하고 이들은 무작정으로 다트들을 유죄로 판정지어 버린다. 아무래도 이것은 지크의 소행인 것 같다. 이들은 곧 처형관들을 불러내어 공격해온다.


▲ 우린 죄진 거 없슈

보스

벡터(ベクタ), 크비라(クビラ)
세레브(セレブ)

속성: 어둠

꽤나 까다로운 상대들의 등장이다. 지금까지 레벨 올리기를 소홀히 했다면 여기서 여러번 패배의 쓴잔을 마셔야 할 것이다. 일단 가운데에 있는 벡터(이자와 머리…)는 세레브의 키스를 받고 변신하지 않는 한 그리 큰 위험은 되지 않는다. 하지만 나머지 두 명이 상당히 까다롭다. 우선 세레브는 물리공격을 맞게 되면 높은확률로 강한 전체마법을 사용해온다. 또한 마법공격에는 혼란(전체), 석화의 공격으로 반격한다. 더구나 자신을 제외한 두 명의 HP를 상당한 양으로 회복시켜 주기도 하니, 세레브를 먼저 없애지 않는 한 나머지를 쓰러뜨리기는 거의 불가능하다. 스페셜모드를 발동시켜 강력한 마법으로 세레브를 순식간에 쓰러뜨리자(상태이상도 웬만큼 견제할 수 있다). 크비라는 강력한 마법을 주로 사용해온다. 특히 낫을 휘둘러 차원을 갈라서 마물을 소환하는 공격을 주의해야 한다. 또 크비라는 자신의 HP가 0이 될 경우 즉사공격을 해온다(평소에도 가끔씩 써온다). 벡터는 변신 후의 공격에만 주의하면 된다. 물리치는 순서는 세레브, 크비라, 벡터가 가장 좋다는 것을 알아두자.


▲ 이거 당하면 기분 더럽다


▲ 왜 변기의 빨간 손이 생겨나는 것일까?

어렵게 이들을 물리치고 봉마석으로 향하나 이미 지크가 그것을 부셔버린 후였다. 하지만 아직 포기할 수는 없다. 마지막 하나의 봉마구가 있는 사도 메필로 향하자.

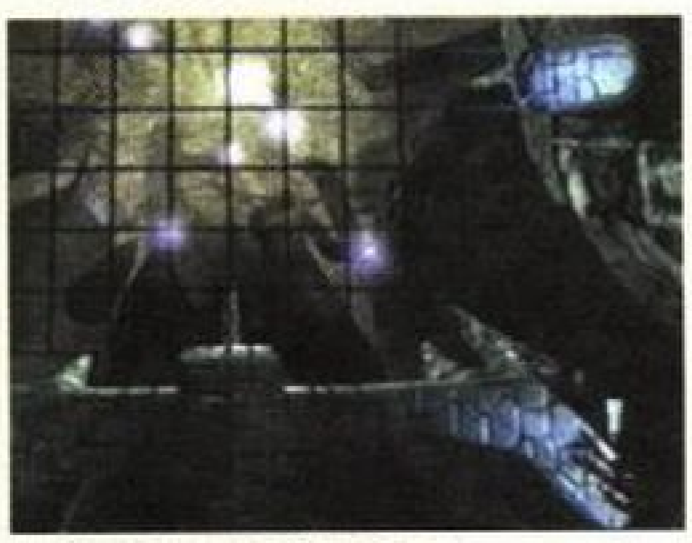


전송장치의 방이 있는 곳으로 돌아오면 안 보이던 녀석이 한 명 있다. 그 녀석에게 말을 걸면 사도 메필로 가는 전송장치를 지금 사용할 수 없다는 법률을 들을 수 있다. 그 법은 410항. 어서 법을 바꾸도록 하자. 개정의 방법은 똑같으니 설명은 않겠다. 개정 후에 다시 전송장치에 올라서 보면 사도 메필로 갈 수 있다.


▲ 친절한 안내

사도 메필은 분위기부터가 다르다. 로제는 이미 멈추어있어야 할 장치가 아직도 작동하고 있는 것에 대해 어이없어한다. 사도 메필도 거의 워프를 써서 다니는 곳이다. 도중에 끊긴 다리들이 많이 눈에 뜨일 것이다. 하지만 사실은 그곳으로 건너려고 하면 다리가 생기므로 막힌 길이 아니다. 중간중간 마다 용들의 혼이 있는 방을 지나게 된다. 그 용들이란 순서대로 녹아룡, 창파룡, 신룡왕을 말한다. 이 용들은 건드리지만 않으면 그냥 지나칠 수 있지만 이 곳의 보스를 깨고 나면 모두 없어지므로 경험치를 위해서라도 되도록 모두 없애자. 앞의 두용의 혼은 전과 별다른 점이 없지만 신룡왕의 혼은 타점이 한 곳밖에 없으므로 신룡포를 그냥 맞고 있을 수밖에 없다. 신룡포는 많게는 4000이상까지 데미지를 입히므로 상당히 까다롭다. 전과는 달리 드래군으로 자유롭게 변할 수 있다는 점이 그나마 위안이 된다. 웬만큼 레벨을 올리지 않는 한 꽤 힘들 것이다. 이 곳들을 지나서 넓은 방에 도착하게 되는데 이 방은 약간 함정이 있다. 바닥이 다 뚫린 것 같이 보이지만 밑에서 올라오는 하얀빛이 바닥에 부딪히는 순간을 유심히 보면 무언가 틀리다는 것을 알 수 있다. 뭐냐하면 충돌 순간에 빨갛게 빛나는 바닥은 걸어갈 수 있다는 것이다. 하지만 밑에 보물상자가 있기 때문에 한번은 떨어져 보자. 붉게 빛나는 바닥만을 잘 구별해서 딛고가면 2개의 방을 거쳐서 다른 곳으로 갈 수 있다. 이 곳에서는 라비츠의 영혼과 만날 수 있다. 오래간만의 만남에 서로 기뻐하지만 왠지 라비츠는 이상한 기색을 보이는데…. 그러자 얼마 안 있어서 라비츠가 이상하게 변하더니 앞으로 도망가버린다. 여기서 세이브를 하고 쫓아가면 라비츠의 영혼이 악마에게 조종당하고 있다는 사실을 알게 된다. 라비츠는 다트들을 공격해오고….


▲ 드래곤들의 혼이 여기에

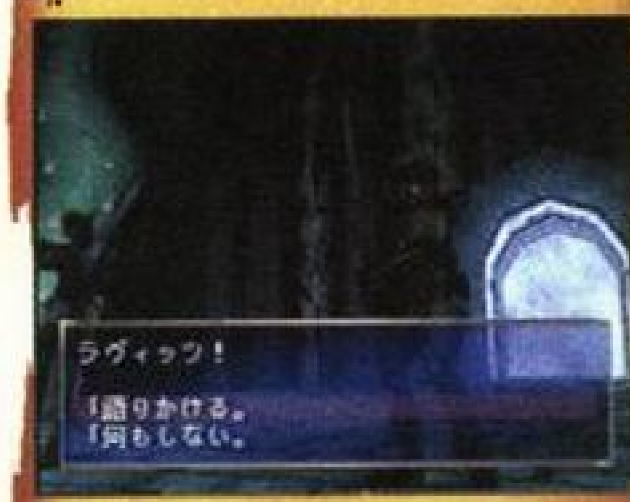

▲ 바닥을 잘 구별해서 지나가도록

보스

원령라비츠(怨靈ラヴィッツ)→ 자그웰(ザグウェル)

속성 : 풍→어둠

전투에 들어가면 대화 윈도우가 뜨고 라비츠에게 말을 걸지의 여부를 결정할 수 있는데 '말을 걸다(語りかける)'를 선택하자. 그러면 라비츠가 뒤를 돌아보므로 등에 붙어있는 무엇인가를 공격하자(그냥 공격). 잠시 후, 자그웰이 그 모습을 드러내고 본격적으로 싸우게 된다. 자그웰은 강력한 전체 공격과 함께 때때로 써오는 즉사공격을 조심하면 된다. 역시 다트의 강력한 마법이 도움이 된다.



▲ 꼭 말을 걸자


▲ 자그웰이 나타난다

자그웰을 없애면 라비츠가 곧 본 모습으로 돌아온다. 다시 한 번 다트와의 우정을 확인한 후 그의 마지막 힘으로 봉마석이 있는 곳으로 갈 수 있게 해준다. 라비츠가 사라진 후 생긴 길을 이용해서 올라가면 지크와 만날 수 있다. 그 전에 로제가 이 앞으로 진행하면 두 번 다시 돌아올지 못할 것이라고 경고해 주므로 반드시 세이브를 따로 해두고 진행하자. 다트들은 결국 지크를 막지 못하고 봉마석을 깨뜨리게 된다. 드디어 지지 않는 달이 다가오기 시작하고 지크는 달로 가기 시작하는데…. 다트들은 지크가 아직 셰나를 달에 옮기지는 못했을 것이라고 생각하며 서둘러서 셰나를 찾아내기로 한다.


▲ 라비츠와의 마지막 만남


▲ 이 길로 가면 두 번 다시 돌아올 수 없다



다트들은 때마침 도착한 크론을 타고 신목수로 향한다. 하늘에서는 달이 지상을 향해 내려오기 시작한다. 곧이어 지상에서는 신목수가 자라나더니 금새 거대하게 된다. 그 위에는 달이 떨어지고 신목수와 합체(?)한다. 곧이어 신목수에서 배러지 떼거리가 나오더니 다트들이 타고 있는 크론에게 공


▲ 신목수의 등장


▲ 격추당하고 만다.

격을 퍼붓는다. 결국 크론은 추락하고 이제 부터 신목수에 들어서게 된다. 신목수 안의 길은 거의 일직선이라 해도 과언이 아니다. 그만큼 진행하기가 쉽다. 적들도 그렇다고 할만한 공격은 해오지 않는다. 중간에는 새로운 종족들이 탄생하려하는 모습을 볼 수 있다. 그리고 나무의 수맥을 타고 진행하는 부분도 만날 수 있다. 세이브 포인트가 있는 곳에서 조금 더 진행하면 오는 도중에 만난 적이 있는 에빌레가 다시 나타나 길을 막는다.



▲ 이 것을 이용해 이동한다

보스

신목접(神木蝶)

속성: 무

신목접(나비)은 유충(幼蟲)→번데기(さなぎ)→성충(成蟲)의 순으로 모습을 바꾸어간다. 우선 유충일 때에는 물리공격 외에는 별다른 공격을 하지 않는다. 어느 정도 타격을 입으면 번데기의 형태로 되는데 이 때는 조심할 것이 없다. 소모된 HP가 많다면 회복한 후에 번데기를 집중 구타하자. 마지막 모습인 성충이 되면 즉사공격을 포함한 다채로운 공격을 해온다. 이 때부터 긴장하며 상대해야 한다. 드래군으로의 변신은 성충이 되었을 때부터 하면 좋다.



▲ 바티플라이…

드디어 지지 않는 달로 들어가게 되는 다트일행. 세나를 찾기 위해, 지크와의 결말을 내기 위한 발걸음을 내딛는다. 그러나 순식간에 하얀빛에 둘러싸이게 되고….

지지 않는 달(沈まぬ月)

갑자기 바뀐 달의 내부는 생각과는 달리 지상의 여러 모습과 별로 다르지 않은, 거의 비슷한 모습을 보여준다. 눈이 쌓인 곳에 도달하자 갑자기 미란다가 잠시 나갔다오겠다고 하며 숲으로 들어간다. 그 곳에는 한 꽃이 있었고 미란다는 어릴 적 자신의 어머니가 집을 나갔던 일을 회상해낸다. 미란다는 그 때 무정하게 도망갔던 어머니를 계속 증오하고 있었던 것이다. 곧 전투가 벌어지는데….



이벤트 전투

데스로즈(デスローズ)

속성: 무

미란다의 이벤트 전투. 앞으로 각 캐릭터마다 이런 전투를 겪게 된다. 데스로즈에게는 위협적인 공격이 없으므로 안심하고 공격해도 괜찮다. 중간에 어머니의 얼굴이 나타나면서 미란다에게 계속 용서를 구하는 말을 한다. 그리고 나중에 '용서한다(…許そう)'를 선택하면 전투는 종료된다. 참고로 앞으로 있을 1대 1의 전투에선 전혀 드래군으로 변신할 필요가 없다. SP를 아끼는데 신경 쓰자.



▲ 가정의 불화가 불씨가 되어



▲ 어머니의 얼굴(징그러라)

이벤트 후에 미란다는 일행과 합류하고 다시 앞으로 진행한다. 그러면 황당하게도 마을에나 있을법한 건물의 안으로 들어오게 된다. 동시에 어떤 여자애가 다른 출구로 나가는 것을 볼 수 있고 핫셀이 그에 반응한다. 이 곳에는 여관 및 무기점, 도구점, 세이브 포인트가 구비되어 있으므로 최후 거점으로 삼기에 적당하다. 아까 그 여자애의 뒤를 쫓아가 보면 핫셀이 혼자 가겠다고 해서 이벤트가 일어난다. 그 여자애는 핫셀의 딸인 클레어였다. 클레어는 무술을 배우는 것이 싫다고 하는데, 잠시 후에 전투가 벌어진다.

이벤트 전투

클레어(クレア)

속성: 무

이상하게 변한 클레어와의 전투. 주의할 것은 HP를 1로 만드는 기술. 그 외에는 철저히 이벤트 성이다. 나중에 나오는 선택에는 별 상관이 없는 것 같다.



▲ 용수식의 금지된 기술을 써온다

핫셀을 그 동안 잘 대해주지 못한 클레어에게 미안하다는 말을 남기고 클레어는 사라진다(이제 와서야 말하는 건데 다트어머니의 이름도 클레어이다…). 그 후 돌아와서 거리로 나가면 우측에 벗어나는 곳이 있다. 그 곳을 지나서 진행하다 보면 드래곤이 나온다. 로제와 친한 드래곤인 것 같지만 갑작스러운 공격을 해오고 도중에 로제와 다트가 일행에서 떨어져 나간다. 다른 일행들은 예전에 거인의 마을이 습격 당했던 장면을 보게되고 어린 콩골을 도와주는 도우엘의 모습도 본다. 이에 콩골은 혼자서 안으로 들어가고 그 곳에서 형인 인드라와 만나서 싸우게 된다.



이벤트 전투

인드라(インドラ)

속성: 토

인드라는 콩골과 마찬가지로 에디셔널 실패시 반격을 해온다. 그것과 기술에만 주의하며 싸우자.



▲ 인드라의 무식한 기술

콩골과 다시 만난 일행들은 우선 마을의 건물 안에서 다트들을 기다리기로 한다. 한편 로제와 다트는 길을 찾다가 다시 무하엘이란 용과 만난다. 로제는 무하엘과 처음 만났던 때를 떠올리지만 결국 괴롭게도 무하엘과 싸우게 된다.

이벤트 전투

무하엘(ムハエル)

속성: 어둠

처음에는 무하엘에게 아무런 공격도 입힐 수 없다. 무하엘의 공격은 꽤 세므로 방어와 회복을 잘 하자. 도중에 로제의 선택에서 '약점을 가르쳐준다(弱點を…)'를 고르면 무하엘의 레이저 공격 직후에 나타나는 핵이 약점임을 알 수 있다. 레이저 공격 후에 무하엘의 타점 중에 핵(核)이 더 생기므로 그 곳을 지정하여 공격하면 이길 수 있다.



▲ 로제와 무하엘의 첫 만남



▲ 이곳을 공격하자

아쉬운 전투를 마치고 다트들은 다시 건물로 들어가서 일행들과 합류하게 된다. 이제 거리로 나가면 안쪽의 성으로 들어갈 수 있다. 성안에서는 알베르트 혼자 도우엘과 대면하게 되고 둘은 전투에 돌입한다.

이벤트 전투

다크도우엘(ダークドウエル)

속성: 어둠

우선 도우엘이 가지고 있는 두개의 검을 부셔야 한다. 검의 HP는 많지 않다. 검을 전부 부수면 직접 도우엘에게 공격할 수 있게 된다.



▲ 검을 먼저 부수자

도우엘에게 동지의 귀중함을 알려주는 알베르트. 곧 도우엘은 사라지고 일행은 길을 다시 떠난다. 그리고 이번에는 멜의 이벤트가 시작된다. 멜은 혼자서 화려한 성으로 들어가게 되고 안에서 제7의 천사라는 대천사와 만난다. 천사는 멜에게 유익인으로서의 긍지를 다시 알려 주겠다고 하는데….

이벤트 전투

제7천사(第7 天使)

속성: 빛

제7 천사는 HP를 1로 만드는 공격도 해오지만 도로 HP회복을 시켜주므로 걱정하지 않아도 된다. 끝(제일 쉬울지도).



▲ 천사 군대의 공격

이벤트가 모두 끝나면 다트들은 분위기가 사뭇 다른 곳에 도착한다. 여기서 마지막 세이브 포인트를 만날 수 있다. 그리고 앞으로 진행하려 할 때 슈퍼 배러지가 나타난다. 이제 슈퍼 배러지와 승부다.

이벤트 전투

슈퍼 배러지(スーパーヴァラージ)

속성: 무

배러지와도 마지막 전투이다. 예상과는 달리 아주 강하지는 않다. 전보다는 기술들이 약간씩 강해져있다. 다른 부위는 신경쓰지도 말고 강력한 마법과 기술들로 머리를 집중공격하자. 머리의 HP는 그다지 많지는 않다. 주의할 점은 배러지가 죽을 때 전체에게 강력한 마법공격을 걸어오므로 그때의 체력이 넉넉해야 한다는 것이다.



▲ 이제 이런 연출도 지겨워진다(게다가 강하다)

배러지를 쓰러뜨리고 진행하는 일행. 드디어 지크를 만나게 되고 안쪽에는 파괴신의 핵이 되어있는 셰나의 모습을 볼 수 있다. 지크는 그 작업을 방해받지 않기 위해 다트들을 막아서고 다트의 드래곤 스피릿을 지크에게 빼앗겨 버리고 지크는 드래군으로 변신해서 공격해온다.

보스

지크

속성: 염

드래군 스피릿을 빼앗겨 버렸기 때문에 다트는 드래군으로 변신할 수 없다. 따라서 스페셜모드도 쓸 수가 없게 된다. 지크의 공격은 다트와 거의 비슷하다. 마법같은 것들은 전부 다트가 가지고있었던 것들과 똑같다. 위력은 세지만 다트만은 염속성이라서 데미지를 많이 입지 않는다. 로제의 아스트랄 레인과 알베르트의 플라우어 스톰은 아직도 유용하므로 적절히 사용해주자.



▲ 파이널 버스트는 한 다리를 든 자세까지 똑같다

셰나의 주위에 변화가 일어나며 지크의 몸에서 갑자기 무엇인가가 빠져 나온다. 그 정체는 바로 유익인 멜브 · 프라마의 정신. 멜브는 석화되었던 지크의 내부에 자신의 혼을 잠재시켜서 니트의 참극시 지크가 드래군으로 변신하는 사이를 틈타서 부활했다고 한다. 그리고 셰나를 파괴신에게서 빼내 버리고 자신이 직접 합체해버린다. 멜브는 직접 자기손으로 세계를 멸망시키려는 속셈이다. 그 순간 뒤에서 로이드가 나타나더니 멜브에게 공격을 퍼붓는다. 하지만 도리어 멜브의 반격을 받고 쓰러져버린다. 로이드는 마지막으로 다트에게 드래곤 버스터와 신룡왕의 드래곤 스피릿을 건네주고 사라지는데…. 이제 최종전을 앞둔 마지막 정비를 하자. 로제에게 드래곤 버스터를 장비 시켜주는 것을 잊지말고 세이브 후 멜브와의 전투를 시작하자.


▲ 로이드의 공격


▲ 마지막 결전을 눈앞에!

라스트 보스

멜브 · 프라마(メルブ・フラーマ)

속성: 무

마침내 이 게임의 마지막 전투이다. 멜브와의 전투는 라스트 전투이니 만큼 꽤 장기전이 될 것이다. 그러므로 회복 아이템의 적절한 사용이 중요하다. 처음에는 촉수 4개를 데리고 등장하는데 촉수는 물리공격만 해오고 멜브는 강력한 마법을 쓴다. 특히 배러지를 3마리 불러내는 공격은 데미지가 크다. 또한 멜브가 손을 모으고 있을 때 공격하면 반격을 당한다. 우선 촉수에 공격을 집중해서 4개를 다 물리치자. 참고로 다트가 드래군으로 변해서 새로운 마법인 신룡탄을 쓰게 되면 쉽게 촉수를 없앨 수 있다. 그 외에 신룡포도 쓸 수 있으므로 이후에도 다트를 잘 이용해야 한다. 곧 '제 1의 시대'로 바뀌며 녀석도 변신을 한다. 이때는 주로 물리공격을 해온다. 그리고 우리편 한 명을 자신의 몸 안에 가두어서 몇턴 후에 탄을 삼아 공격을 하는데 두 명 다 엄청난 데미지(약1000~1500)를 입으므로 맞는즉시 회복하자. 그렇게 싸우고 있다보면 다시 시대가 바뀌는데 '제 2, 3의 시대'에는 그냥 배경만 흘러간다(지구의 역사를 보는 듯 하다). '제 4의 시대'가 되면 드디어 전함처럼 바뀐 멜브가 공격해온다. 이 때에는 그렇게 주의 할 것은 없지만 특수 기술만은 주의해야 한다. 중간에 꺼내는 4개의 구슬은 공중에서 터지며 데미지를 입힌다. 멜브의 HP가 슬슬 다 닳아갈 때쯤 '제 5의 시대'로 바뀌지만 이시대도 그냥 흘러간다. 그리고 멜브의 마지막 모습이 드러나는 '제 6의 시대'로 옮겨진다. 시작하자마자 전체공격을 감행해오는 것이 심상치가 않다. 이 때의 주의할 점은 멜브가 드래군의 공격력과 방어력을 대폭으로 깎는 '용 봉인(龍封じ)'을 쓴다는 것이다. 이 효과는 꽤 오래가므로 여기서의 드래군으로의 변신은 무리가 있다. 또 '사귀'라는 것을 2개 꺼내는데 이 녀석들은 즉사공격 및 여러 가지 기괴한 공격을 가지고 있으므로 조심해야 한다. 이 외에도 전체에게 상태이상을 일으키는 공격도 한다. 다양한 공격을 해오므로 여러모로 까다로운 것임에 틀림없지만 이 녀석만 쓰러뜨리면 엔딩이니 마지막 근성을 보여주자.


▲ 모습만으로도 위력을 느낄 수 있다


▲ 까다로운 공격법이

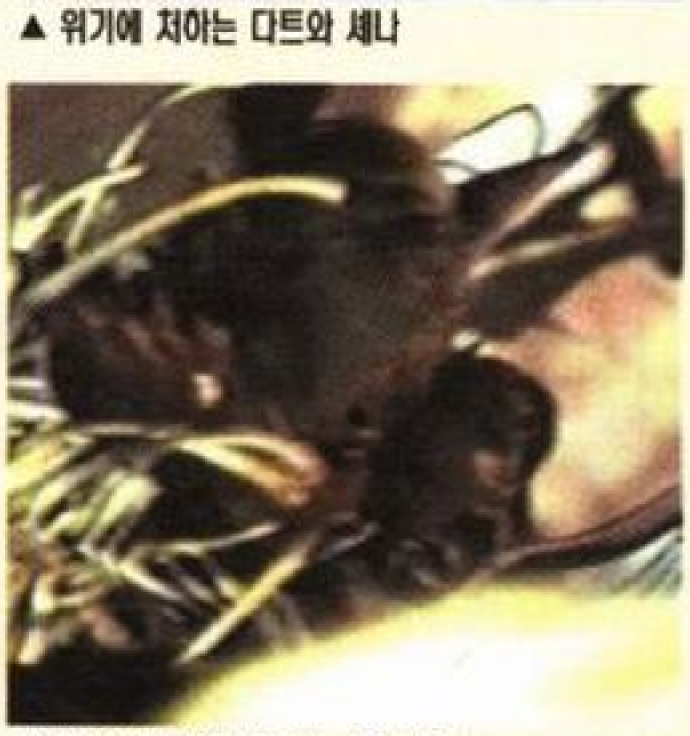

▲ 다트의 신룡포


▲ 너도 사진을 찍는구나(현재 사진작업 중…)

엔딩

결국 멜브를 쓰러뜨리는 데 성공한 다트들. 그러나 다시 깨어난 멜브의 기습에 의해


▲ 위기에 처하는 다트와 셰나


▲ 둘의 희생으로 모두는 살아난다

다트와 세나가 공격을 받아 위기에 처한다. 하지만 정신이 돌아온 지크와 로제의 합동 공격에 의해 멜브는 사라지고 만다. 폭발하는 신목수를 뒤로하며 탈출하는 다트일행. 이렇게 됨으로써 멜브의 야망은 저지되고 세계는 위기에서 구해진다. 지크와 로제는 앞으로 헤어지는 일없이 영원히 함께 지낼 것이다….


▲ 모든 것은 끝나고…


▲ 둘의 사랑은 영원히…

도움이 될만한(!) 설날맞이 특별서비스

여기에는 게임 진행도중에 생기는 스토리 외 이벤트 및 도움이 될 만할 것들에 대해 정리해 놓았다.

유령선의 보물상자

유령선에서 가장 왼쪽 방에 자리잡고 있는 의문의 보물상자. 이 상자에서 보물을 얻기 위해서는 3개의 숫자를 입력해야 한다. 여기에 관련된 것이 4명의 유령에게 들을 수 있는 4개의 숫자이다. 4개의 숫자는 게임을 할 때마다 랜덤으로 바뀌니 그 때마다 따로 기억하고 있어야 한다. 상자가 요구하는 3개의 숫자는 앞의 4개의 숫자 중 3개를 무작위로 골라 놓은 것이다. 따라서 전체적으론 거의 찍기의 분위기로 흘러갈 수밖에 없다. 하지만 숫자를 입력하고 나서 상자가 하는 말에서 힌트를 얻을 수 있다. 입력 후에 상자가 'アト×(숫자)カイ…'라고 말한다면 숫자가 완전히 다르다는 것을 의미한다. 또 상자가 '…'이라고 아무 말도 하지 않으면 1개 또는 2개의 숫자가 맞았다는 것을 의미한다. 이렇게 숫자와 위치를 확인하면서 틀린 것을 지워 나가다 보면 정확한 숫자를 입력할 수 있다. 그러나 역시 제한 횟수라는 것이 있으므로 건너편 배에 있는 세이브 포인트를 잘 이용하면서 시도해보자. 얻을 수 있는 보물들은 다음과 같다.

맞힌 횟수	얻는 보물
1회	페인트 가드(フェイントガード)
2회	패닉 가드(パニックガード)
3회	자아의 마령(自我の魔鈴)
4회	타리즈먼(タリズマン)
5회	투신의 극(闘神の極み)
6회 이후	100G

설원의 보석 상자는 어떻게…

설원의 표지판에서 미끄러져 떨어지는 곳이 있다. 떨어지는 도중에 좌우에서 보물상자 2개를 볼 수 있지만 얻기가 힘들다. 여기서 왼쪽이든 오른쪽이든 떨어지면서 나오는 '!'마크의 횟수는 4번이다. 그 때 ○버튼을 일정하게 누르는 것에 의해 보물상자를 얻을 수 있게 된다. 왼쪽의 경우에는 버튼을 '누름, 누르지 않음, 누름, 누름'순서대로 조작하면 되고, 오른쪽의 경우에는 '누르지 않음, 누름, 누르지 않음, 누름'의 순서대로 조작하면 된다.

마노 파우스트(魔老ファウスト)

프란벨의 탑에서 로이드와의 이벤트가 있은 후 생기는 이벤트이다. 최상층의 세이브 포인트에서 화면의 오른쪽으로 가면 워프장치가 있다. 그것을 타고 내려가면 파우스트를 만날 수 있다. 그는 외부인의 출입을 금지한다며 그곳을 지키고 있는 중이다. 경고를 무시하면 파우스트와의 전투에 들어가게 되는데 무작정 이곳으로 왔다면 파우스트에게 어떠한 공격도 통하지 않을 것이다. 일단은 물러나자(다행히 언제나 도망은 칠 수 있다). 스타 더스트를 전부 모아서 받을 수 있는 소환석을 갖고 다시 가면 그 곳을 지날 수 있게 된다. 그러므로 사전에 스타 더스트를 모으는데 신경 써야 할 것이다. 길을 열심히 찾아가면서 세이브 포인트가 있는 곳까지 오면 거의 다 온 것이다. 세 갈래의 길이 있는데 가운데의 길은 꼭 가보아야 한다. 그런 다음 남은 두 길 중에 어느 쪽으로든지 계속 진행하면 파우스트와 만날 수 있다. 파우스트와의 전투의 난이도는 마지막 보스와의 전투 이상이라 할 수 있을 정도로 높다. 특히 그에게는 마법공격을 하는 것은 바람직하지 않다(거의 데미지를 입지 않는다). 물리공격을 위주로 HP회복에 항상 신경을 쓰며 싸워나가자. 파우스트는 수시로 초강력한 마법들을 써오므로 순간순간 긴장을 풀 수 없을 것이다. 적당한 파티의 배치는 공격력과 마법방어력이 높은 캐릭터 위주의 배치이다. 그리고 드래군으로의 변신은 아이템을 쓸 수 없다는 단점으로 인해 자제해야 할 것이다. 주로 공격을 하는 캐릭터만으로 변신을 제한해 두면 좋다. 그를 쓰러뜨리면 좋은 아이템과 장비품들을 얻을 수 있으므로 꼭 이겨보자.

치료원에서 쓰는 돈도 아깝다!

적들의 짜증나는 상태이상공격. 일일이 없는 아이템 써가며 치료하기도 그렇고 치료원까지 왕복하는 것도 짜증이 난다면…. SP가 있다면 딱 100만 모아 드래군으로 변신해보자(드래군 스피릿이 있을 때). 상태이상이 금방 사라질 것이다. 원래 드래군의 상태에서는 즉사 외의 상태이상의 공격에는 당하지 않는다. 그 특징이 변신을 할 때도 이어지는 것이다. 특히 아이템이나 방어 액세서리가 없는 상황에서 쌤빨한 도움이 될 것이다.

드래군들의 한을 풀어라

수도 벨웨브에서 디아스 성제와의 이벤트가 끝난 후, 세이브 포인트의 바로 왼쪽에 나있는 길로 가면 드래군들의 혼이 있는 곳으로 갈 수 있다. 이곳은 전체적으로 원형으로 구성되어 있으며 여러 개의 방 중 4개의 방에서 각각 옛날의 드래군들의 혼과 만날 수 있다. 이들은 아직 한을 풀지 못해서 저 세계로 갈 수가 없는 상태인데…. 그들의 한을 풀어주려면 대화를 나누고 가볍게(…) 전투를 해주면 된다. 전에 샤리를 만났던 곳으로 가서 샤리와 만나면 회복을 할 수 있으므로 열심히 왕복을 하여 전투를 하자. 참고로 그 드래군들의 이름은 슈벨(シュベール), 다미아(ダミア), 발자크(ヴァルザック), 칸자스(カンザス)로서 모두 로제의 동료였던 사람들이다. 그 들의 공격방법은 전체적으로 우리편의 드래군의 공격방법과 같다. 틀린 점은 언제나 완벽한 드래군 어택을 해오는 것과 동일한 마법이라도 위력이 우리편의 것과 천지차별이라는 것(1000은 이미 옛날이야기). 알아둘 점은 다미아에게는 물리공격이, 발자크에게는 마법공격이 좋다는 것이다. 또한 각 전투마다 보스의 속성과 동일한 캐릭터를 참가시키면, 공격에 입는 피해를 한 명이나마 많이 줄일 수 있다. 전투에서 이길 때마다 유용한 액세서리를 얻을 수 있다.

마그라드 성채(マグラード砦)의 보스들

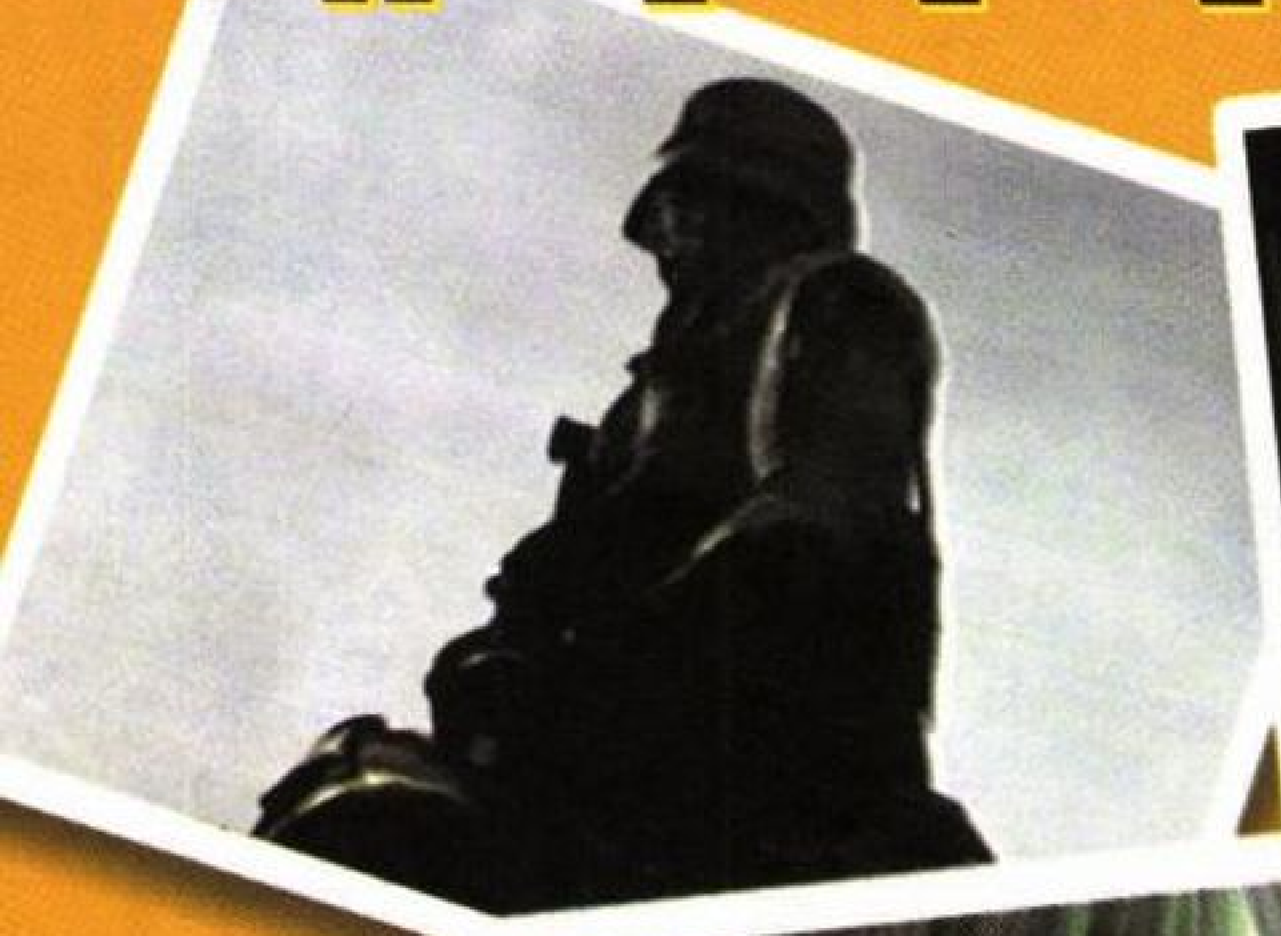
계속해서 설원에 관련된 이야기이다. 미끄러져 떨어진 지점에서 다시 돌아가지 않고 다른 길로 진행하면 마그라드 성채라는 곳에 도착할 수 있다. 여기서는 세이브 포인트를 지나고 보스와 만날 수 있다. 이곳의 보스는 기묘하게도 투구(ヘルム), 검(ソード), 갑옷(アーマー)으로 이루어져 있다. 주요 공격방법은 투구가 커맨드 봉인(커맨드 중 하나를 못쓰게), 검은 물리공격, 갑옷은 마법공격이다. 특별히 주의할 점은 때때로 해오는 검의 즉사공격이다. 자신의 HP가 0이 되었을 때도 즉사공격을 걸어오므로 즉사방지용 액세서리가 있으면 편하다. 이들을 물리치면 역시 좋은 아이템들을 얻을 수 있으니 유용하게 사용하자.

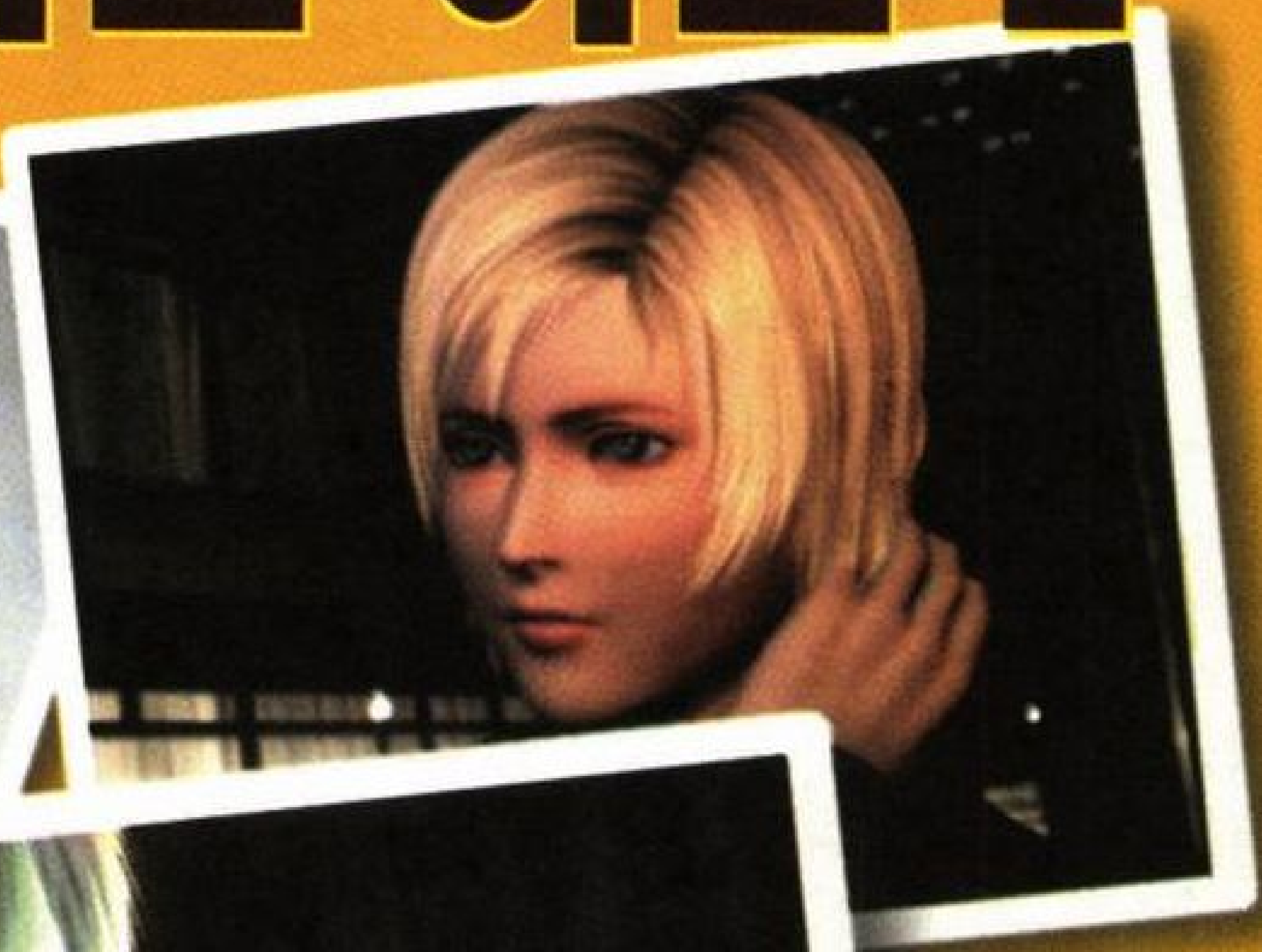
●장르:어드벤처 ●제작사:스퀘어 ●발매일:12월 17일 ●발매가:6,800엔

PLAYSTATION

이번엔 ANMC다…

패러사이트 이브 2







그래픽	★★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★★

시네마틱 RPG라는 특이한 장르의 게임이었던 「패러사이트 이브」의 후속작. 전작에 비해 전투에 중점을 많이 두어 「바이오 하자드」와 같은느낌을 주지만 그래픽의 완성도는 매우 뛰어나다. 전작에서 3년 후의 이야기를 다루고 있으며 더욱 아름다워진 아야를 볼 수 있게 되었다.

공략 … 홍 아저씨

어떤 인물이 등장하는가?



3년 전 사건의 과거를 짊어진 아름다운 수사관

아야 블레어(アヤ・ブレア)

3년 전 맨하탄 섬 봉쇄사건이후 경찰에서 사임한 후 비밀조직 MIST에 스카웃 되었다. 체내에서 잠자는 미토콘드리아의 폭주를 두려워하여 거의 감정을 표현하지 않으며 냉정함을 잃지 않는다. 전작에서 사용하던 패러사이트 에너지는 자신의 의지로 봉인하여 사용하지 않는 것 같다.



동료를 뒷받침해주는 명랑함이 매력인

죠디 부케(ジョディ・ブーケ)

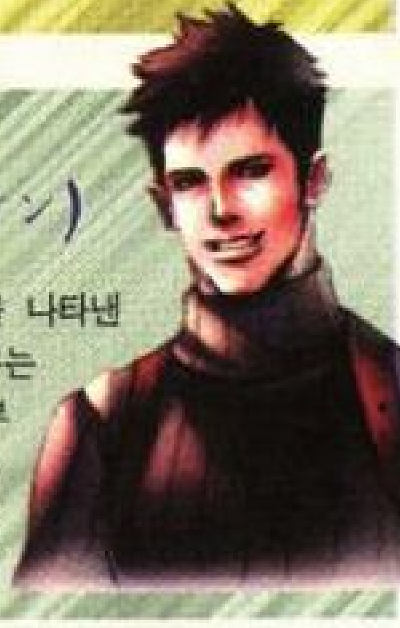
중화기나 탄약 등을 관리하는 담당자. MIST내에서는 그녀를 통해 무기, 탄약 등을 교환하거나 보충할 수 있다. 아직 젊은 나이지만 전기공학을 무기의 설계에 활용, NMC 헌팅을 뒤에서 도와주는 멤버이다. 밝은 성격이지만 때론 상식 밖의 행동을 할 경우가 있다.



냉정 침착한 MIST의 사령탑

에릭 볼드윈(エリック・ボールドウイン)

아야가 소속된 MIST를 이끄는 상급특별수사관. 아야의 직속상관이지만, 직접진두지휘를 하는 일은 없으며 보통, 오피스 내에서 NMC에 관한 여러 가지 자료를 수집해서 전화를 통해 부하들에게 지시한다. 항상 냉정하고 침착한 성격을 지니며, MIST일원들에게는 HAL이라고 불리고 있다.



아야에게 돌연 협력을 해온 탐정

카일 마디건(カイル・マデイガン)

사건을 조사하던 아야의 곁에 갑자기 모습을 나타낸 남자. 사립탐정이라고 하지만 NMC와 싸우는 MIST의 존재를 알고있는 등 어딘가 이상한 부분도 가지고 있다. 게임 중에서 아야와 행동을 같이할 때에는 NPC로써 싸워준다. 과연 그의 목적은?



NMC에게의 원한을 품은

루퍼트 브로드릭(ルパート・ブロドリック)

MIST의 멤버로 아야와 같은 NMC헌터이다. 원래는 FBI소속의 수사관이었지만 3년 전 NMC에게 가족을 잃은 후 NMC사냥에 인생을 건 복수의 삶을 살고 있다. 냉정한 판단과 정확한 사격실력으로 아야의 위기를 구해주며, 아야에게 친근감을 느끼고 있는 것 같다.



완고하지만 아야에게 신경을 써주는

개리 더글라스(ギャリー・ダグラス)

사막의 시골마을 드라이필드에서 폐차업을 하고 있는 완고한 아저씨. 애견 프린트와 함께 살고 있다. 오래 전 베트남전에서 싸웠던 전사지만 지진에 한쪽 발을 잃은 후 퇴역하였다. 무기 콜렉션이 취미로 지금은 NMC로부터 마을사람들을 보호해주고 있다



유능한 정보수집가

피어스 캐러다인(ピアース・キャラタイン)

해커였던 전직을 살려 비합법적인 수단을 포함한 갖가지 방법으로 정보를 모아주는 정보수사관. 하루종일 모니터와 씨름하는 일이 많아 친구가 적지만 동기인 아야와는 마음이 맞아 적극적으로 도와주는 일이 많다. 아야를 위해 정보를 모으거나 시설을 개조해 주는 등 협력을 아끼지 않는다.



용어해설

게임에 등장하는 몇가지 주된용어를 필자의 짧은 지식을 통해설명해 보았다.

네오 미토콘드리아

전작에서 첫 등장. 세포의 지배를 벗어나, 자체적 행동을 할 수 있게된 미토콘드리아. 한꺼번에 다량의 ATP를 만들어내 생물을 발화시키거나, 생체구조를 바꿔버릴 수 있다.

NMC

Neo Mitochondrion Creature의 약자로 네오 미토콘드리아에게 의식까지 지배당해 원래 생물의 특성이 사라지고 새로운 생물로 진화, 퇴화한 일명 생체괴물. 외관뿐만 아니라 그 기본적인 능력까지도 바뀌어 새로운 종으로 봐야 한다.

ANMC

Artificial Neo Mitochondrion Creature. 인공적으로 만들어진 NMC를 말하며 연구원들은 안믹이라고 부른다. 숙주가 된 인간의 사상에 따라 그 모습으로 진화, 또는 퇴화한다. NMC처럼 원래의 종의 특성은 찾아볼 수 없으며, 특수한 능력을 사용할 수 있지만, 원래의 의지대로 + 방향으로 진화되는 경우는 극히 드물다.

MIST

Mitochondrion Investigation and Suppression Team. 미토콘드리아 조사 진압반. NMC에 대한 정보를 수집하고 NMC를 사냥하는 FBI의 비밀조직. FBI의 소속 안에 있으며 일반인에게는 그 존재가 극비에 쌓여있다.

전투의 준비

조작방법

	메뉴시	평상시	전투시
방향키	커서 이동	캐릭터 이동	캐릭터 이동
스타트	완전 취소/ 무비 안보기	메뉴 부르기	간단메뉴 부르기
셀렉트	완전 취소	맵 확인	진동 ON/ OFF
□	결정	전투 준비	타겟 변경
△	헬프 표시	PE메뉴 표시	PE메뉴 표시
○	결정	조사	조사
×	취소	걷기	취소
L1	페이지변환	-	-
R1	페이지변환	-	메인무기 사용/ 리로드
R2	-	-	보조무기 사용/리로드

상태화면

① 메뉴커맨드
② HP 현재HP/ 최대HP
③ MP 현재MP/ 최대MP
④ EXP 현재 경험치
⑤ BP 현재 바운티 포인트
⑥ 무기 현재 장비중인 무기
⑦ 탄약 현재 장비중인 탄약
⑧ PE 사용가능한 PE
⑨ 방어구 현재 장비중인 방어구
⑩ 부착물 전투 중 사용가능한 도구





메뉴 커맨드

사용(USE) 아이템을 사용하거나, 무기, 방어구를 장비할 수 있다. △버튼으로 자세한 설명을 들을 수 있다.
- 사용하다(使う): 아이템을 사용한다.
- 이동(移動): 장비구를 장비하거나 아이템을 부착시킬 수 있다.
- 버리다(すてる): 아이템이나 장비를 버릴 수 있다.

키 아이템(KEY) 이야기를 풀어나가는데 필요한 아이템목록.

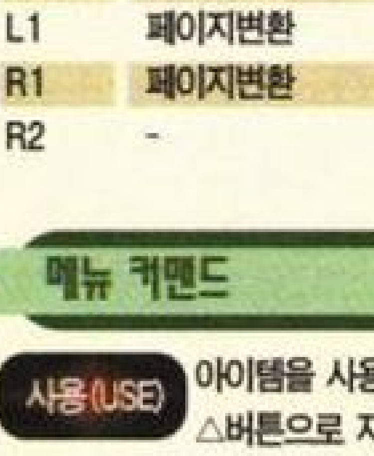
패러사이트 에너지(P. ENERGY) 아야의 특수능력을 봉인 해제할 수 있다.
- 부활(復活): 특수능력을 사용할 수 있게 한다.
- 강화(強化): 특수능력의 레벨을 높인다.
- 중지(中止): 취소.

지도(MAP) 현재의 지도를 볼 수 있다.

옵션(OPTION) 여러가지 설정을 변경할 수 있다.
- 사운드출력(サウンド出力): 스테레오, 모노 변경.
- BGM음량(BGM音量): 배경음악의 조절.
- 커서위치(カーソル位置): 커서위치를 기억시킬 수 있게 한다.
- 진동기능(振動機能): 진동기능 ON / OFF.
- 기본이동(基本移動): 달리다(走行)나 걷다(歩行)로 기본이동 변경.
- 키컨피그(キーコンフィグ): 키설정 변경.
- 나가다(EXIT): 게임으로 돌아간다.

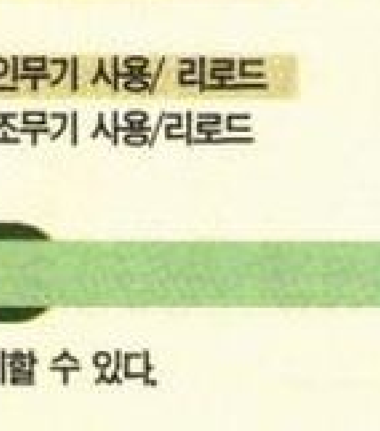
무기특성

게임에서 사용할 수 있는 무기들은 종류별로 나뉘어 있으며 그에 따라 여러 가지 특성을 가지고 있다.



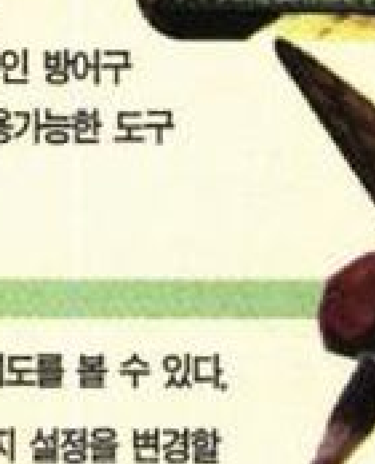
근접무기

아야가 처음부터 가지고 있는 롣파나 라이플에 장착하는 대검 등으로 접근전 전용. 일격의 위력은 높지만 적에게 접근해야 하므로 반격의 위험이 높다. 하지만 탄약의 제한이 없다는 장점도 있다. 움직임이 둔한 공격력 중시 타입의 적에게 사용하자.



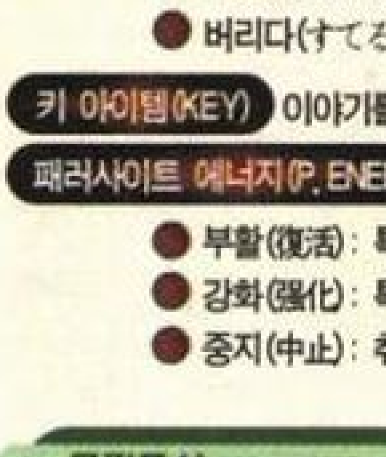
권총

M93R등의 경(軽)개인화기. 중량이 가볍고, 리로드 시간이 짧다는 것이 특징. 취급하기 편한데다 권총타입인 주제에 점사 기능을 가지고 있는 것도 있다. 사정거리도 어느 정도 있으므로 많이 사용된다. 9mm탄을 사용한다.



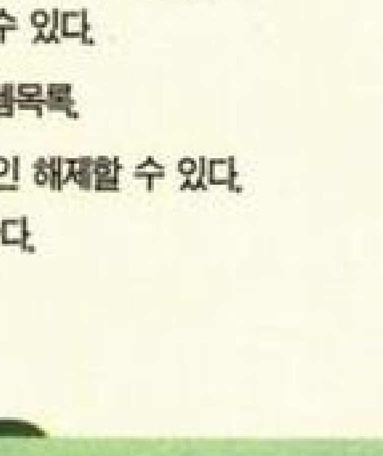
기관단총

특수부대가 애용하는 MP5같은 자동화기. 사정거리는 짧지만 연사능력이 매우 뛰어나기 때문에 보스나, HP가 높은 적에게 적당하다. MP5의 경우 보조무기로써 플래시라이트를 탑재하고 있어 적의 시력을 빼앗을 수도 있다. 9mm탄을 사용한다.



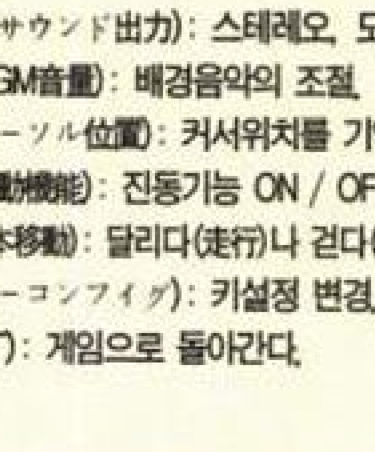
산탄총

광범위 공격이 가능한 산탄을 사용할 수 있는 중화기. 박쥐나 벌레 등의 집단으로 행동하는 적에게 유효하다. 기본적으로 사정거리가 짧고, 연사능력이 떨어지고, 장탄 수가 적다. 탄에따라 여러 가지 부과효과를 줄 수 있다. 12guage탄을 사용.



자동소총

장거리 공격이 가능한 저격용 개인화기. 점사와 단발기능을 가지고 있으며, 보조탄창으로 장탄수를 늘일 수도 있다. 공격력이 높은 적이나 특수능력을 사용하는 적을 상대할 때 원거리에서 공격할 수 있는 화기. 보조파츠를 개조할 수도 있으며, 5. 56mm탄을 사용한다.



유탄발사기

유탄을 발사하여 강력한 광범위 공격을 가할 수 있는 화기. 사정거리가 길지만, 장탄수가 적고, 연사도 되지 않아 사용하기 힘들지만, 위력이 있기 때문에 보스전에서 사용할 수 있다. 탄에 따라 부과효과를 주는 것도 있으며 40mm 고폭탄을 사용한다.



매그넘

44구경의 대형탄을 사용하는 대형권총. 1회장전수가 적고 무겁기 때문에 연사가 불가능하지만 그 위력은 엄청나다. 특히 마에다가 만든 마에다 스페셜탄에는 대 NMC성분이 들어있어 NMC에게 엄청난 위력을 발휘한다.



화염방사기

자동소총에 부착하여 화염을 발사하는 보조장비. 사정거리도 어느 정도 있으며 연사능력이 매우 뛰어나 보스전에 적합하다. 공격을 받은 적은 불타게 된다.



스탠건

자동소총에 부착하여 강력한 고압전기를 발사시키는 보조장비. 사정거리는 짧지만 광범위 공격이 가능하며, 공격받은 상대는 쇼크로 쓰러지게 된다. 연사능력은 없다.



레이저발사기

자동소총에 부착하여 레이저를 발사할 수 있게 해주는 보조장비. 사정거리가 매우 길고, 관통력이 있으며 공격 중 발사방향을 이동할 수 있다. 연사능력은 적지만 레이저 자체가 연속적으로 데미지를 준다



유탄발사 소총

자동소총에 부착하여 40mm 유탄을 발사할 수 있는 보조. 그레네이드 피스톨처럼 1발씩 장전해서 쏴야 한다.



M클립부착 소총

M4A1라이플이나 MP5A1에 보조탄창을 결합하여 1회 장탄수를 늘인 화기. 2개까지 붙일 수 있어 한번에 90발까지 장전 가능하다.



대검

자동소총에 부착하여 접근전을 벌일 수 있게 해주는 보조장비. 접근전이기 때문에 거리는 좁지만 위력이 있고 필살확률이 매우 높다.

건블레이드

No. 9이 마지막에 들고 있던 FF의 바로 그 무기. 검에 의해 베는 공격이 가능하며, 12ga탄을 보조로 발사할 수 있다. FF처럼 검으로 벤 뒤 R1을 다시 누르면 엄청난 데미지를 준다고 한다.

하이퍼벨로시티

인공위성 엘리펀트가 사용하는 레일건과 똑같은 무기. 전자기력에 의해 탄환을 가속시켜 엄청난 속도로 목표를 향해 정확히 날아가며 관통력이 매우 높다. 탄환없이 배터리를 이용하고 환상적인 위력을 자랑하지만 발사시간이 3초 정도 걸린다.

MM1

카일이 들고 다니던 자동유탄발사기. 강력한 40mm유탄을 12발 장전하여 발사할 수 있다.

패러사이트 에너지(P. E.)

롤플레잉 게임의 마법과 같은 아야의 특수능력. 전작이후 아야의 의지에 의해 거의 모든 P. E.가 봉인된 상태지만 게임을 진행하면서 봉인된 P. E.를 부활시킬 수 있다. P. E.는 4가지 속성에 각각 3종류씩 모두 12종류가 있으며 레벨이 올라갈수록 사용MP와 ATP로즈(발동시간)가 줄어든다. 평상시나 전투 중 △버튼을 누르면 화면 오른쪽 아래에 P. E. 메뉴와 범위가 표시된다. P. E. 는 매우 강력하지만 MP를 소모하며 발동시간이 있기 때문에 잘 생각해서 사용하는 것이 좋다. 발동 중 적에게 공격을 받으면 MP만 소모되며 기술은 발동되지 않는다. P. E.는 적과의 전투에서 얻어진 EXP로 부활시키거나 강화할 수 있으며, 이때 MP가 모두 회복되므로 이것을 잘 활용하면 게임을 부드럽게 진행할 수 있다. 제3의 P. E.는 해당속성의 P. E. 두가지를 모두 Lv3으로 만들면 부활시킬 수 있다.



▲EXP로 P. E.를 부활시켜라

■ 강력한 공격력 - FIRE P. E.

파이로키네시스(パイロキネシス)
일직선으로 불덩어리를 날려 적을 공격. 때에 따라 복수의 적에게도 공격이 가능하며, 공격력이 매우 높다. 아야의 무릎위로 날아가기 때문에 기어다니는 적에게는 효과가 없다.

콤뱃션(コンバッション)
정면에 부채꼴 모양으로 화염을 발생시켜 적을 공격. 매우 강력하며 복수의 적을 공격하는 것도 가능하다. 하지만 머리 위의 적에게는 효과가 없으며 발동시간이 매우 길다.

인페르노(インフェルノ)
공기중 미생물이 포함된 방사성동위원소를 사용하여 핵분열을 유도. 자신의 주위에 폭발을 일으켜 적을 켈로이드화 시킨다. 적 전체를 공격하지만 발동시간이 엄청나다.

■ 부과효과와 공격을 동시에 - WIND P. E.

네크로시스(ネクローシス)
정면 일직선으로 방전시켜 적을 공격. 관통하기 때문에 복수의 적을 공격할 수 있으며 독의 추가효과도 줄 수 있다. 거리는 그리 길지 않으며 지면에서 아야의 키까지의 적을 공격할 수 있다

플라즈마(プラズマ)
아야를 중심으로 돔 형태로 방전을 일으켜 적을 공격. 복수의 적을 공격함과 동시에 넘어트릴 수 있다. 효과범위가 낮 때문에 공중의 적에게는 무리. 움직임이 빠른 적에게 유용하다.

아포비오시스(アポビオーシス)
미토콘드리아를 활성화 시켜 방전. 접근한 적의 신경조직을 죽여서 행동불능으로 만든다. 광범위 공격이 가능하며 효과도 꽤 좋다.

■ 아야를 치료해 주는 - WATER P. E.

메타볼리즘(メタボリズム)
스테이터스 이상을 치료하고, 발동 후 일정시간동안 스테이터스 이상을 막아준다. 하지만 스테이터스 이상은 전투가 끝나면 자동적으로 치료되니 조무라기와의 전투에서는 꼭 참자.

힐링(ヒーリング)
아야의 HP를 회복한다. 회복량은 전투중이 보통 때보다 훨씬 많지만, 발동시간이 매우 꽤 있으므로 사용시 주의해야 한다.

라이프드레인(ライフドレイン)
근접해 있는 생물의 미토콘드리아를 간접지원. 전기적인 에너지를 생산해 자신의 생명력에 더한다. 쉽게말해 주변의 적으로부터 HP를 빼앗아 온다는 말이다. 발동시간이 길다.

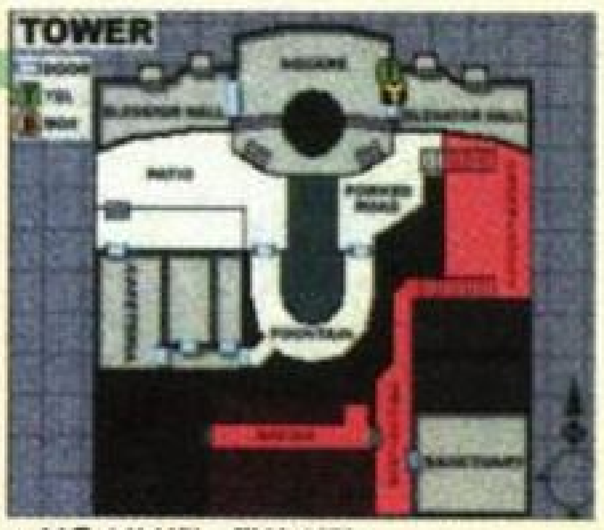
■ 아야를 강력하게 해주는 - EARTH P. E.

언티바디(アンチボディ)
물리공격의 데미지를 0.75(0.7)로 줄인다. 2회까지 겹쳐서 사용할 수 있으며 효율이 조금 더 높아진다. 보스전이나 공격력이 높은 적과의 전투에 사용하자.

에너지샷(エナジーショット)
탄의 위력을 1.3(1.4)배로 한다. 2회까지 겹처 사용할 수 있으며 효율이 조금 더 높아진다. 크리티컬율도 높아지므로 역시 보스전등에 사용하자.

에너지볼(エナジーボール)
미토콘드리아에 의해 주변의 열을 빼앗아 자기장을 형성. 초전도 부유체를 주변에 공전시킨다. 적이 접근하면 초전도 부유체가 충돌한다.

바운티 포인트(BP)와 경험치(EXP)



▲붉은 부분에는 적이 있다

전작과는 달리 본 게임의 아야는 레벨을 올려 능력치를 높일 수 없으며, 방어구나 무기를 통해 공격력과 HP, MP를 올릴 수 있다. 이때 사용되는 것이 바로 바운티 포인트(BP). 이것은 적을 해치우면 EXP와 함께 얻게되는 돈과 같은 것이다. BP로는 MIST화기관리실이나 더글라스의 정크상점 등에서 무기나, 방어구, 탄약, 아이템 등을 교환할 수 있는 것이다. 경험치는 위에서 설명한 것처럼 P. E.의 부활에 사용. P. E.부활시에는 MP가 모두 회복된다는 것도 알아두자. 참고로 이 게임에 나오는 적의 수는 일정하게 정해져 있으며, 스토리만을 진행한다면 적들을 피해갈 수 있는 경우도 있다. 하지만 그러면 그럴수록 BP와 EXP의 획득이 적어 후반부로 갈수록 게임이 어려워지게 되므로 최대한 많은 전투를 하면서 진행하자. 셀렉트 버튼으로 전체맵을 확인해 보면 붉은색으로 표시되는 곳이 적이 있는 부분이다. 적이 출현하는 곳은 계속 바뀌며 한번 적을 제거한 곳이라도 내용이 진행되면 다시 등장할 수 있으므로 자주 확인해 보자.

어테치먼트



▲방어구 아래에 부착물 리스트가 표시된다

장비하고 있는 방어구에 도구를 부착해 두는 것으로, 주머니에 회복약을 넣어두거나 탄약을 두르고 다닌다고 생각하면 된다. 보통 때에는 모든 도구를 사용할 수 있지만 전투시에는 어테치먼트에 부착된 아이템만을 사용할 수 있으므로 여러 가지를 고려하여 구성해 두는 것이 좋다. 적을 탐지하는 GSP, 보조용탄, 회복아이템 등을 부착해 두는 것이 좋다. 부착할 수 있는 총 개수는 장비하고 있는 장비구에 따라 변화된다. 참고로 방어구의 장비를 변경하면 부착물이 0상태가 되므로 귀찮지만 다시 부착할 필요가 있다.

이상상태

적들 중에는 공격과 함께 아야에게 여러 가지 이상상태를 일으키게 하는 것들이 있다. 이런 이상상태는 전투가 끝나면 자동적으로 종료하지만 위험한 것들도 꽤 있으므로 P. E.나 어테치된 아이템으로 회복해 주자. 게임도중 발생하는 이상상태는 다음과 같다

심벌	이름	효과	치유방법
	독	일정시간마다 데미지를 받는다	해독제, 메타볼리즘
	마비	일정시간동안 행동불가	해독제, 메타볼리즘, 방향키연타
	암흑	타겟팅 불가	해독제, 메타볼리즘
	침묵	모든P. E. 사용불가	진정제
	흥분	HP를 사용하여 공격P. E. 사용, 나머지는 P. E.는 사용불가	진정제
	혼란	지시된 방향과 다른 쪽으로 이동	진정제 메타볼리즘

전투

전작보다 훨씬 더 전투에 중점을 두었으며 리얼타임으로 진행되기 때문에 보다 박진감 넘치는 전투를 즐길 수 있다.

●Encounter

적과의 조우는 2가지로 나뉜다. 첫 번째는 적에게 아야가 발견되는 것으로 발견즉시 전투로 들어간다. 전투로 넘어갈 때는 화면이 회색으로 되는 것 외에 다른 화면전환은 없다. 두 번째는 적에게 발견되기 전에 □버튼을 눌러 적에게 먼저 공격을 가하는 것. 당연하겠지만 후자의 경우가 훨씬 더 유리한 전투가 가능하므로 항상 □버튼을 눌러보며 이동하자. 붉은색 방에서는 당연히 □를 눌러보는 것이 유리하다. 보스전 등의 시나리오 전투에서는 전자의 경우가 많이 적용된다.

●Aim & Shot

전투에 들어가면 □버튼으로 조준할 수 있다. 이때 조준표시가 올라온다. 그후 R1, R2버튼으로 장비하고 있는 무기를 발사. 조준하고 있는 적을 바꾸고 싶을 때에는 다시 한번 □버튼을 눌러주면 된다. 조준표시를 없애고 싶을 때는 ×버튼을 누르자. 방향키와 함께 □버튼을 누르면 해당 방향의 적에게 조준할 수 있다.

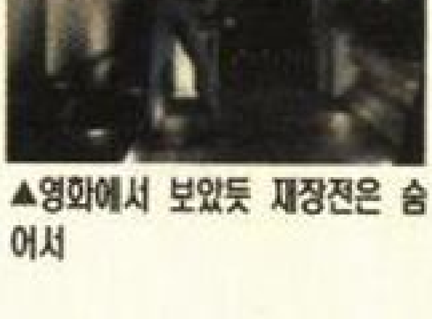
●Hit & Away

모든 전법의 기본. 적에게 데미지를 받기 싫다면 사정거리 내에서 적과 최대한 떨어져 적을 공격하는 것이 가장 좋은 방법이다. 적이 접근해 온다면 ×버튼으로 조준을 풀고 재빨리 도망치는 것도 중요하다. 적의 후면부나 쓰러진 적을 공격하면 데미지가 증가하므로 이것을 잘 이용하자.


▲되도록 먼 거리에서 싸우자

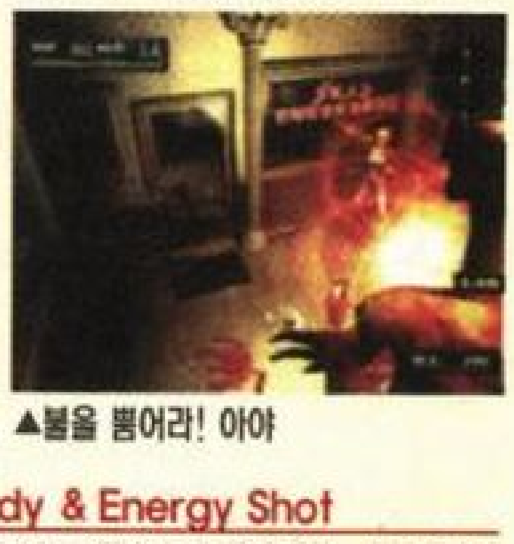
●Relord

집단의 적이 등장하거나 강력한 적과 싸울 때는 재장전이 필요. 하지만 재장전에는 어느 정도의 시간이 걸리므로, 이때 적의 공격을 받기 매우 쉽다. 그러므로 적과의 거리를 떨어트리거나 코너 등에서 재장전을 행하는 것이 좋다. 탄을 모두 사용하지 않았어도 스타트 버튼을 누른 뒤 탄을 선택하면 재장전이 가능하므로 여유가 있다면 수시로 재장전해주는 것이 전투에 유리하다.


▲영화에서 보았듯 재장전은 숨어서

●Use Parasite Energy

아야의 특수능력인 P. E.는 보통공격에 비해 월등히 강력하다. 이 게임의 특성은 전투가 끝난 후 MP가 어느 정도 회복된다는 것. 그러므로 강력한 보스급 크리처나 다수의 집단형 크리처들에게는 P. E.로 대응하는 것이 유리하다. 하지만 발동시간이 있으므로 재빠른 적이나 근접된 적에게는 위험한 경우도 있다. 전투에 자신이 있다면 회복용 P. E.만으로 진행하는 것도 괜찮은 방법이다. 참고로 게임초반에는 공격용 P. E.보다 회복용 P. E.를 부활시키는 것이 유리하다.


▲불을 뿜어라! 아야

●Anti Body & Energy Shot

거의 모든 보스는 이것으로 해결된다. 두 번까지 겹쳐 쓸 수 있으므로 두 번씩 걸고 싸우면 쉽게 게임을 진행할 수 있다. 발동시간과 사용MP를 고려하여 초반부터 레벨을 많이 올려두는 것이 좋다.

조사는 2번 이상

이 게임에서 조사는 빼놓을 수 없는 중요한 행동. 주변에 수상한, 내지는 유용해 보이는 물체가 있다면 망설이지 말고 ○버튼을 눌러 조사해 보자. 게임에 도움이 되는 힌트나 유용한 아이템을 입수할 수 있을 것이다. 중요한 것은 성질이 급한 사람들에겐 이런 것들이 보이지 않는다는 것. 조사할 때마다 아야가 관찰하는 것이 달라지므로 보통 2회 이상 조사해 봐야 해당 물체를 완전히 파악할 수 있을 것이다. 적이나 여러 가지 인물들의 시체를 조사하는 것도 매우 중요하다. 새로 발견한 아이템이나 무기 등을 자세히 알고 싶다면 △버튼으로 조사할 수도 있다.



▲시체도 때론 많은 도움이 된다

항상 전화를



게임의 저장은 전화를 이용해서 할 수 있다. 불의의 습격에 아야가 죽어버리면 바로 게임오버이므로 전화기가 나타나면 세이브해두는 것이 좋다. 그뿐 아니라 전화로는 MIST의 HAL이나 다른 동료들과 통화하여 여러 가지 정보를 들을 수 있으므로 자주 전화해 보는 것을 권장한다. 또한 게임 진행에 이상이 생겼을 경우 전체맵을 불러보면 다음 목적지가 표시될 경우도 있으며 △버튼을 누르면 도움말까지 나오므로 이것도 참고하자.



▲항상 전화를 하자

엔딩의 분기

이 게임에는 베스트 엔딩과 배드 엔딩이 존재한다. 베스트 엔딩의 조건은 다음과 같다.

1. 쓰레기처리장에서 빠져나온 뒤 쉘터 2층으로 돌아가지 않고 하수구를 통해 드라이필드로 돌아온다.
2. 드라이필드 급수탑에 있는 피어스에게 얼음을 가져다준다.
3. 이브가 사라진 후 제어센터로 가서 피어스의 메모를 발견한다.
4. 메모 발견 후 MIST본부로 전화한다.
5. 해병대 파병시 텐트로 죠디가 찾아온다.
6. 마지막 전투 전 고렘 냉동실에서 피어스를 구출한다.

클리어 후에는

게임을 클리어하면 그때까지의 아이템과 P. E.를 BP로 계산하여 저장할 수 있으며, 이것을 이용해 재시작 할 수도 있다. 뿐만 아니라 이때 보너스 아이템도 랜덤으로 주어지는데, 건블레이드나 하이퍼벨로시티, 자동유탄발사기 등이 주어지는 경우도 있다. 엔딩후 세이브 파일로 게임을 재개하면 바운티 모드와 리플레이 모드로 게임을 시작할 수 있는데, 바운티 모드의 경우 전투를 즐기는 것으로써 아크로폴리스타워부터 고렘이 등장하고 아이템 수도 적어 게임이 매우 어렵지만 보다 박진감 넘치는 게임을 즐길 수 있다. 리플레이 모드의 경우 세이브데이터의 BP와 EXP를 이용하여 쉬운 게임진행이 가능하며, P. E.해방에 필요한 EXP도 적어지고 클리어시 보너스 아이템을 살 수 있게된다. 바운티 모드의 경우 베스트엔딩으로 클리어하면 더욱 어려운 서포트리스와 데드리 모드가 등장하며, 클리어시 보너스 아이템은 바운티 모드뿐만 아니라 리플레이 모드에서도 구입할 수 있다(반대로 리플레이 모드에서의 보너스 아이템은 바운티 모드에서 구입할 수 없다). 보너스 아이템은 아직까지 랜덤인 것으로 밝혀져 있다.



▲리플레이 모드

무기리스트

명 칭			
사진	무기종류	사용탄종	
	공격속도	장탄수	사정거리
	중량	BP	
	기타 특징		

PO8			
	권총	9mm	
	80	7	70
	87	1880	
	단발공격		

망구스(マングース)			
	매그넘	44Mag	
	70,	6	60
		168	
	단발공격		

톤파바톤(トンファバトン)			
	근접무기	없음	
	5	없음	1
	68	1000	
	2회 연속공격		

P229			
	권총	9mm	
	90	3	12/50
	120/4	92	
	플래시라이트기능		

MP5A5			
	기관단총	9mm	
	80	30	55
	288	6980	
	연사/ 플래시라이트기능		

M93R			
	권총	9mm	
	110	20	50
	117	2000	
	3점사기능		

M950			
	경기관총	9mm	
	90	100	40
	227	?	
	연사기능		

PA3			
	산탄총	12guage	
	2	3	30
	270	1000	
	광범위공격		

SP12

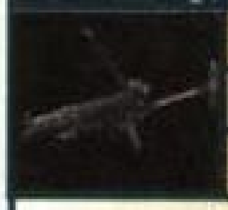

산탄총	12guage	
24	7	40
420	?	
광범위공격		

AS12


산탄총	12guage	
36	20	50
550	12500	
연사가능		

M4A1라이플(ライフル)


자동소총	5.56mm	
85	20	500
254	2450	
튠업가능 / 3점사		

그레네이드피스톨(グレネードピストル)


유탄발사기	40mm	
1	1	350
260	1680	
폭발효과		

탄약리스트

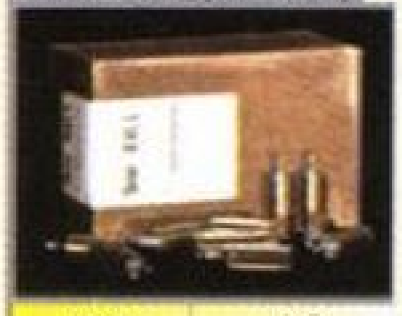
사진	명칭	
	탄약종류	미지명칭
	화력	최대소지
	BP	탄약속성

9mm파라베람(パラベラム)


9mm	없음
10	500
30(50)	없음

9mm히드라(ヒドラ)


9mm	9mm弾
15	500
30(50)	없음

9mm스파르탄(スパウタン)


9mm	없음
20	500
80(50)	없음

44마에다SP(44マエダSP)


44Mag	マグナム弾
70	500
?	poison(독)

44매그넘(44マグナム)


44Mag	マグナム弾
40	500
100(50)	없음

백샷(バックショット)

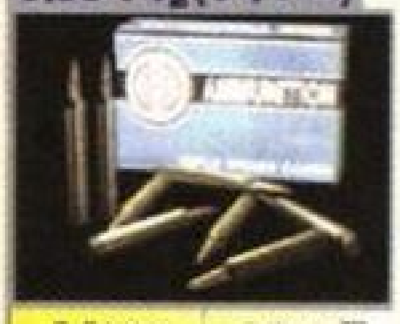

12ga	ショットシェル
40	200
60(10)	explosion(작열)

파이어플라이(ファイアフライ)


12ga	ショットシェル
70	200
90(10)	incindiary(화상)

R. 슬럭(R. スラッグ)


12ga	ショットシェル
90	200
120(10)	piercing(관통)

5.56라이플(ライフル)


5.56mm	ライフル弾
9022	800
100(80)	없음

그레네이드(グレネード)


40mm	グレネード弾
270	100
280(4)	burst(폭발)

라이오트(ラリオット)


40mm	グレネード弾
60	100
80(4)	flash(섬광)

에어버스트(エアバスト)


40mm	グレネード弾
240	100
450(4)	explosion(작열)

방어구리스트

사진	명 칭	
	HP수정	MP수정
	최대부착	BP
	특성1	
	특성2	

레더점퍼(レザージャンパー)


10	0
3	
초기장비	
마비 방어	

숄더홀스터(ショルダーホルスター)


0	20
4	2580
공격속도 50% 상승	
없음	

터틀베스트(タートルベスト)


5	20
3	1680
전투 후 회복MP 25%상승	
마비 방어	

PASGT베스트(ベスト)


20	0
6	2980
전투 후 HP회복	
독 방어	

컴뱃아머(コンバットアーマ)


40	10
5	3250
GSP없이 적 탐지가능	
침묵 방어	

택티컬베스트(タクティカルベスト)


50	10
7	2120
공격속도 50% 상승	
전투 후 HP회복	

키친블레이트(キチンプレート)


60	0
35	?
HP회복	
충격흡수	

사라트가슈츠(サラトガスーツ)


20	20
6	3980
독방어	
마비 방어	

사이코프로텍터(サイコプロテクター)


0	2050
4	4850
적 HP표시	
혼란 방어	

EOD슈츠(EODスーツ)


100	0
5	4580
마비 방어	
충격흡수	

택티컬아머(タクティカルアーマー)


60	30
8	12800
GSP없이 적 탐지가능	
적 HP표시	

아야 스페셜(アヤ・スペシャル)


30	50
7	8000
공격속도 50% 상승	
전투 후 회복MP 25%상승	

아이템리스트

명칭	미지명칭	BP	보통사용시	전투사용시
명칭 (사진)	미지명칭	BP	보통사용시	전투사용시
회복약(回復薬)Lv.1	タブレット	100	HP 50회복	HP 45회복
회복약(回復薬)Lv.2	없음	180	HP 100회복	HP 90회복
회복약(回復薬)Lv.3	小ビン	350	HP 전부회복	HP 150회복
프로테인(プロテイン)	カプセル	?	HP전부회복 최대HP+5	동일
MP회복수(回復水)Lv.1	ペットボトル	?320	MP 30회복	동일MP 25회복
MP회복수(回復水)Lv.2	ビン	580	MP 전부회복	MP 100회복
콜라(コーラ)	없음	?	MP80	HP 20회복
링겔액(リンゲル液)	パック	?	HP	MP 전부 회복
해독제(解毒剤)	薬剤キット	80	없음	(암흑, 마비, 독 치료)
진정제(鎮静剤)	アンプル	80	없음	(침묵, 흥분, 혼란 치료)
메스(メース)	ガス スプレー	100	없음	적을 마비 시킨다
콤뱃라이트(コンバットライト)	キーホルダー	60	없음	적을 암흑에 빠지게 한다
플레어(フレア)	薬剤キット 小箱小箱	?	없음	주변의 적의 시야를 빼앗는다
세컨드 포치(セカンドポーチ)	ポーチ	?	어태치먼트 +1	없음
M4A1. M크립(クリップ)	없음	1800	없음	장탄수를 30 증가시킨다
M9대검	없음	980	M4A1에 부착 근접공격 가능	
햄머(ハンマー)	없음	3720	M4A1에 부착 스턴건 공격 가능	
M203	없음	2130	M4A1에 부착 유탄발사	
파이크(パイク)	없음	5180	M4A1에 부착 화염방사	
자베린(ジャベリン)	없음	7500	M4A1에 부착 레이저발사	
MP5. M클립(クリップ)	없음	980	없음	장탄수를 30 증가시킨다
립스틱(リップスティック)	カプセル	?	최대MP+1	침묵방지
오드트왈렛(オードトワレ)	ビン	?	바사크 상태가 됨	
스컬크리스탈(スカル・クリスタル)	水晶	?	인페르노 해방	?
홀리워터(ホーリーウォーター)	ビン	?	메타볼리즘 해방	데미지 25%감소
MD	携帯機	?	어태치먼트 시 혼란	흥분방지
부적(オフダ)	封筒	?	P.E. 레벨업	P. E. 파워 50% 업
메디슨윌(メディソン ウイル)	?	?	P.E. 레벨업	아이템획득률 25% 업
헌터고글(ハンターゴーグル)	?	?	?	암흑방지





키아이템리스트

명칭	미지명칭	입수장소	사용장소
명 칭 (사진)	미지명칭	입수장소	사용장소
MIST뱃지(MISTバッジ)	없음	처음부터 가지고 있다	아야의 신분증
파르테논의 열쇠(パルテノンの鍵)	カフェテリアの鍵	동쪽 엘리베이터 홀의 스위트 대원	카페테리아의 문
인프란트발신기(インプラント発信機)	インプラント パーツ	카페테리아의 ANMC 시체	메뉴에서 조사가능
멜덴9월호(メルデン9月號)	科學雜誌	카페테리아 탁자 위	메뉴에서 조사가능
푸른열쇠(青い鍵)	없음	카페테리아 안쪽 복도의 캐비닛	시큐리티 룸의 제어장치
붉은열쇠(赤い鍵)	없음	성당내부 언노운맨이 떨어트린다	시큐리티 룸의 제어장치
병기고카드키(兵器庫カードキー)	ブラックカード	옥상정원 닫혀진 문 아래	메뉴에서 조사가능
조사지역주변지도(調査地域周邊地圖)	없음	불드윈	모하베 사막지도의 일부
민간인대응매뉴얼(民間人應對マニュアル)	없음	볼드윈	민간인에게 MIST를 설명하기 위한 설명서
NMC의 시체사진(NMCの死體寫眞)	없음	볼드윈	신장 16피트 정도인 생물의 시체사진
MIST특별수사영장(特別捜査令状)	없음	볼드윈	드라이필드 전역 수사허가서



아이템			
모텔6호실의 열쇠(モーテル6號室の鍵)	없음	차고에서 더글라스에게	모텔 2층 6호실
사룬열쇠(サルーンの鍵)	死 の持っていた鍵	급수탑 옥상 시체	G&R 뒷문
왕관마그네트(王冠マグネット)	マグネット	G&R 창고	뒷길 철망으로 막혀진 곳
와이어로프(ワイヤーロープ)	ロープ	정크야드 구석	오래된 우물
몽키렌치(モンキーレンチ)	없음	고 구석	빈집1의 장롱
로비열쇠(ロビの鍵)	없음	더글라스	모텔 로비의 열쇠
기름통(ジェリ筒)	없음	2층의 창고	주유소
트럭열쇠(トラックのキー)	없음	더글라스	자동적으로 사용
오크판(オークの板)	板	갈라진 터널	협곡
공장열쇠(工場の鍵)	없음	뒷길 철망 속	더글라스의 공장열쇠
RV키(RVのキー)	없음	피어스	피어스의 차
얼음주머니(氷囊)	없음	메인스트리트얼음자판기	피어스
물주머니(水が入った囊)	없음	얼음이 녹으면 이렇게 된다	아무 쓸모 없다
브론코마스터키(ブロンコマスターキー)	ロビーで見つけた鍵	모텔 로비 레지스터	2층 모텔 창고
에어리스9월호(エアリス9月號)	コンピューター雜誌	침실 요시다의 침대	조사해서 내용을 볼 수 있다
피어스의 메시지(ピアースのメッセージ)	メモ用紙	관리실 전화기	조사해서 내용을 볼 수 있다
전기자동차키(電氣自動車のキー)	車の鍵	쉘터 지하1층 주차장	주차장의 전기자동차
점퍼(ジャンパー)	プラグ	긴급대피소 제어판	긴급대피소 제어판
요시다의 카드(ヨシダのカード)	ロープカード	카일에게서	처치실문
더글라스의 편지(ダグラスの手紙)	カプセル	프린트에게서,	조사해서 내용을 볼 수 있다
테디베어(テディベア)	ぬいぐるみ	쉘터 1층 진공에어록	프린트에게 냄새맡게 할 수 있다
보맨카드(ボーマン カード)	カード	저장실 복도	지하2층 처리실

본격적인 수사시작

2000년 9월 4일
오후 8시 18분
로스앤젤레스 MIST 센터

많은 사상자를 낳은 맨하탄 섬 봉쇄사건 이후 벌써 3년이 지나려하고 있다.

사건 후 경찰을 그만두고 NMC헌터가 된 나는 서해안으로 도망친 크리처를 쫓아 이즈음 로스앤젤레스로 이사와 있었다.

하지만 이전의 이브와 같은 오리지널 변이



▲사격연습에 여념이 없는 아야

미토콘드리아는 그후 발견되지 않고, 크리처는 확실히 줄어들고 있다….

나의 싸움이 끝나는 날도 가까워지고 있다고 생각하고 있었다.

그 차가워져 가는 늦여름밤까지는…

피어스: *어떻게 된거야 아야? 너답지 않은 실수인데?*
아야: *왠지 오늘은 상태가 좋지 않아요*
피어스: *어쩔래? 오늘은 이 정도로 해둘거야?*
아야: *오늘은 그만 두겠어요.*
피어스: *좋아.*

사격장을 나와 복도로 나서면 피어스를 다시 만날 수 있다.

피어스: *예, 알겠습니다… 그럼 이만.*
아야: *피어스, HAL로부터 온 전화?*
피어스: *딩동댕! 잘 모르겠는데 다운타운의 아크로폴리스타워의 옥상에 굉장한 소동이 일어난 것 같아.*
아야: *아크로폴리스타워? 거기라면 저번 주에도 쇼핑하러 갔던 곳인데?*
피어스: *그럼 잘됐네. HAL… 아니지, 볼드윈 상급 수사관이 현장에 급히 가보라는데…*
아야: *정말 NMC의 사건일까? 저번의 때에도 크리처는 커녕, 병아리 분장을 한 세일즈맨이었다구….*
피어스: *그렇지만은 않을 거야. 벌써 SWAT에도 출동요청이 내려져 있는 것 같고….*
아야: *예~ 예~ 물론 다녀오고 말고요. NMC가 있다면 언제라도, 어디라도 말이죠?*
피어스: *불평하지마…, 불평하지마….*



▲HAL로부터의 긴급전화

이제 화기관리실을 들린 후 주차장에 가

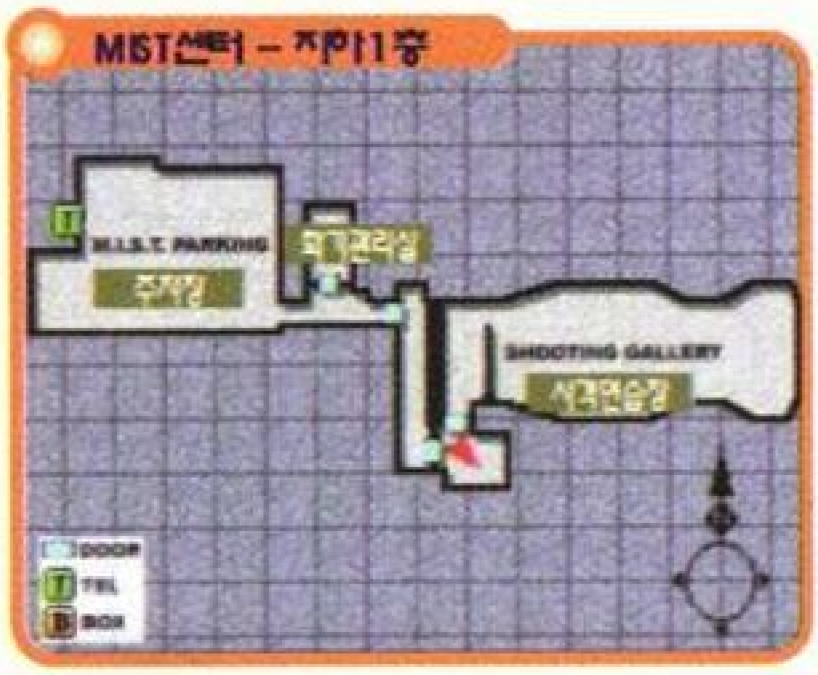
자. 주차장의 오른쪽 위의 구급약 상자를 조사하면 회복약3을 입수할 수 있으며 전화를 통해 세이브도 가능하다. 주차장의 피어스와 대화 후 'ええ'를 선택하면 아크로폴리스타워로 갈 수 있다.



▲전투에 자신이 없다면 쥬디에게 아이템을 구입



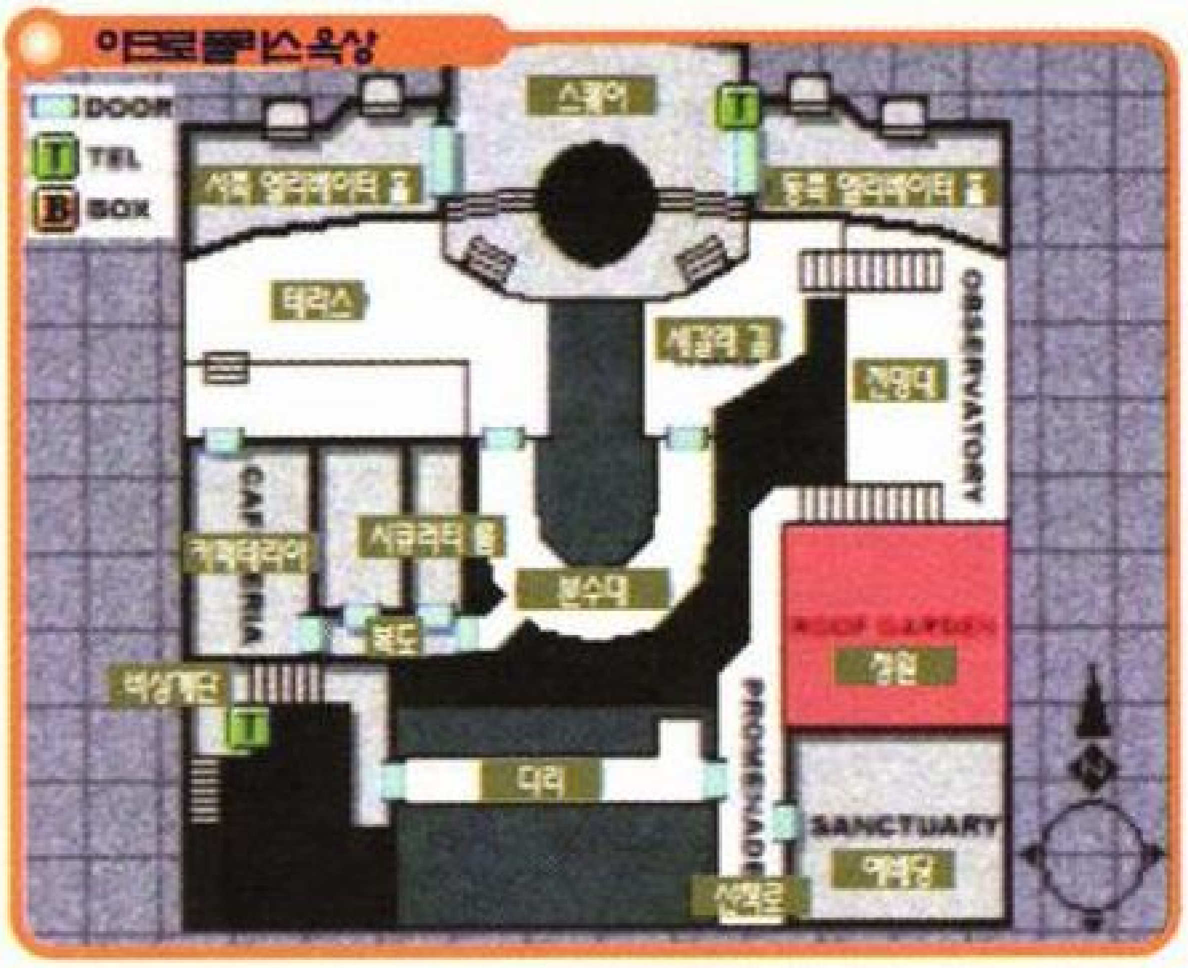
◀자동차를 타고 아크로폴리스 타워로



2000년 9월 4일 아크로폴리스 타워

진행프로차트

동쪽엘리베이터홀 → 스퀘어 → 서쪽엘리베이터홀 → 카페테리아 → 스퀘어 → 복도 → 시큐리티룸 → (분수탑) → 예배당 → (정원) → 시큐리티룸 → 분수탑 → 다리 → 비상계단 → 헬기장 → 리프트







▲주변에는 경찰들이 깔려 있다



▲추락하는 헬기



▲사건현장에 도착

아야: 연방수사국 미토콘드리아 대책반의 아야 블레어 수사관입니다.

경사: 아… 당신이 그? 연락은 받았습니다. 들어가십시오.

아야: 상황은 어떻죠?

경사: 좋은 편은 아니죠… 거의 옥상은 점거되버린 것 같고… 보셨다시피 헬기마저 추락해 버렸으니…; 조금전 주방위군의 출동을 요청하였습니다.

아야: (추락한 헬기… 저래선 생존자도 없겠는걸?)



▲현장으로 들어가는 아야

아야: 연방수사국의 블레어 수사관입니다. 옥상은 어떻게 되어있습니까?

경관: 아, 그게… 10분전 SWAT가 돌입하였지만 현재 연락이 끊어진 상태입니다.

아야: 민간인은?

경관: 대피 완료하였습니다. 잘 모르겠는데 괴물을 보았다는…;

아야: 알겠습니다. 감사합니다.

경관: 조심하십시오.

경관: 부장님, 방금 전 FBI의 수사관이 빌딩 속으로 들어갔습니다.

경사: 아 MIST의 헌터 말이지?

경관: 미스트… 말입니까?

경사: 너도 들은 적 있겠지? 3년 전 맨하탄 섬 봉

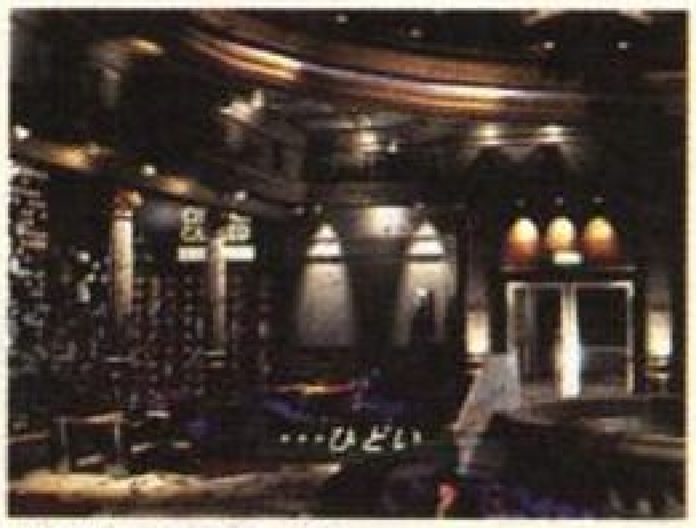


▲옥상을 향해

쇄사건 때 괴물이 나왔다고 하는 그 소문… 그들은 그 괴물을 사냥하는 프로페셔널이야.

엘리베이터에서 내리면 중앙의 스퀘어로 향하자. 스퀘어에는 SWAT대원들의 시체가 즐비하다.

아야: *윽… 지독해.*



▲SWAT대원들의 시체들

중앙부분에는 전체 맵을 확인할 수 있는 인포메이션이 있으므로 조사하자. 그후 스퀘어 오른쪽의 전화기로 가서 MIST 본부로 전화하자.


▲이곳에서 전체맵을


▲전화기 아래 수상한 그림자가?

볼드윈: *블레어 수사관? 도착했을 거라고 생각했지. 볼드윈이야. 뭐라고? 스와트가…!? 흠…아무리 NMC라고 하지만 분명 그건 보통 일이 아니군. 충분히 주의를 하면서 정보를 모아주기 바라네.*

세이브 뒤 동쪽 엘리베이터 홀로 가면 살아있는 SWAT대원을 만날 수 있다.

???: *FREEZE!*
아야: *쏘지 말아요! FBI에요! 상처를 입었나요?*
SWAT 대원: *아니 나는 별로 심하게 다치진 않았어.*
아야: *다른 SWAT 멤버는?*
대원: *보았겠지만 모두 당하고 말았어…. 괴물에게.*
아야: *그렇군요….*
대원: *방금 전 아직 탈출하지 못한 민간인 여성을 발견했는데 이꼴이라서 말야…. 미안하지만 그녀를 보호해 주지 않겠어?*
아야: *알겠어요.*
대원: *아마도 아직 카페테리아에 있을 거야. 부탁해. 그리고 조심해.*



▲SWAT의 생존자

서쪽에 있는 카페테리아로 향하자. 스퀘어의 남쪽 가운데에는 SWAT가 사용하던 탄박스가 있으며 여기서 탄을 무한대로 보충할 수 있다. 테라스에서는 NMC에게 습격당하는 SWAT대원을 발견하게 된다.



▲이곳에서 탄을 무한대로 보충할 수 있다

아야: *FBI에요. 안심하세요.*
대원: *조심해… 녀석들은 인간처럼 꾸미고….*


▲죽어가는 대원

카페테리아 내에는 한 여성이 책을 보고 있다.


▲태연히 책을 읽고 있는 여성

아야: *괜찮아요? FBI에요. 이곳은 위험해요. 제가 도와줄 테니까 이곳에서 나가죠.*


▲NMC로 변신

P.E. 두 방이면 간단하게 없앨 수 있다. 녀석이 쓰러진 후 책상을 조사하면 변신한 여성이 보던 과학잡지를 입수할 수 있으며 시체를 조사하면 인프랜트 파츠를 입수할 수 있다. 조사후 방을 나서려 하면 녀석이 일어나고, 이때 루퍼트가 나타나 아야를 도와준다.



▲든든한 동료, 루퍼트의 등장

루퍼트: *엎드려!*
아야: *아아~ 내 사냥감이었는데….*
루퍼트: *사냥감은 너겠지…. 하지만 이 녀석은 처음 보는 타입의 크리처인데?*
아야: *이 NMC, 여자로 변해있었어요.*


▲안쪽에도 크리처가

PlayStation

POWER 공략왕!

루퍼트: *뭐? 사람으로?*

아야: *예… 그래요. 방금 전 SWAT에게 부탁을 받아 이곳에 와보니 이 꼴이지 뭐예요.*

루퍼트: *애써 공적을 세우려 하는데 방해했군? !? 안에도 있어! 우리들의 장비로는 밀릴지도 모르겠는걸? 아야! 급히 MIST에 연락해 주기 바래.*

아야: *알았어요. 무리하지 말아요.*

스퀘어의 전화기로 HAL에게 이 사실을 보고하자.

HAL: *인간으로 변해있는 신종 크리처? 그거 큰일이군. 하지만 다른 헌터들도 모두 출동중이라, 더 이상 그쪽으로 보내줄 순 없네. 대신이라고 하긴 뭐하지만 경찰과 협조하여 버려진 무기의 사용허가를 받아 두었으니, 앞으로는 사양말고 사용하기 바라네. ……… 피어스가 할말이 있는 것 같으니 바꿔주지.*

피어스: *…이야기는 들었어. 인간으로 변신하는 NMC라니 들어본 적도 없는걸? 그 인프란트 파츠, 뭔가 중요한 단서가 될 것 같아. 가능하면 가져오길 바래. 하지만 조심해….*

여성이 보던 과학책 멜렌 9월호의 내용

올해 창간된 일반 시민 지향의 과학잡지. 유전자 관련 최신 논문이 수록되어 있다고 한다. 일반 독자들을 위한 기초용어집도 포함되어 있다.

이번호의 특집은 '맘모스 재생계획 최초의 하프 탄생' '드디어 발견. 히토게놈 계획' '지금까지 알아낸 미토콘드리아' '유전자 치료 최선책' '크론장기의 미래'

■기초용어집

●**미토콘드리아**: 진핵생물의 세포 속에서 보여지는 소기관, 세포핵과는 다른 독자의 유전자를 가지고 있기 때문에 원래 다른 개체의 생물이었지만 핵에 의해 세포 속으로 들어와 기생하는 형태로 세포 내 기관이 되었다는 설이 유력하다(마에다 박사처럼 미토콘드리아가 핵에 일부러 들어가 기생하게 되었다는 설도 있다) ATP라는 세포의 에너지원을 만들어 내는 중요한 역할을 가진다.

●**유전자**: 유전을 결정하는 인자. DNA속에 형질을 결정하는 특정의 부분을 유전자라 부른다.

●**DNA**: 데오키리시보 핵산. 유전자의 본체. 아데닌, 치민, 구아닌, 시토신의 4종류의 염기에 의해 여러 가지 유전정보가 기억되어있다.

●**맨하탄 봉쇄사건**: 1997년 뉴욕의 카네기 홀에서 일어난 집단 인체발화사건을 시작으로 집단 증발사건이나 경찰서 파괴 등 1주간에 걸쳐 차례차례 맨하탄섬 내에서 일어난 알 수 없는 사건의 총칭. 최종적으로 일시적 맨하탐섬이 봉쇄되었기 때문이 이렇게 불린다. 그후 연방해군이 출동하여 사태는 진정되었지만 희생자와 행방불명자는 1287명에 달한다. 사건후의 조사결과 원인은 인공 바이러스를 사용한 생물테러로 유전자학자 한스 클램프 박사의 단독범행에 의해 일어난 것이라고 공식발표 되었지만 정부에 의해 숨겨진 이야기도 있다는 소문이다. 또한 사건에서 활약한 NY경찰의 형사 아야 블레어도 그후 박사의 환자였던 것이 판명되어 의혹의 제기되었다.

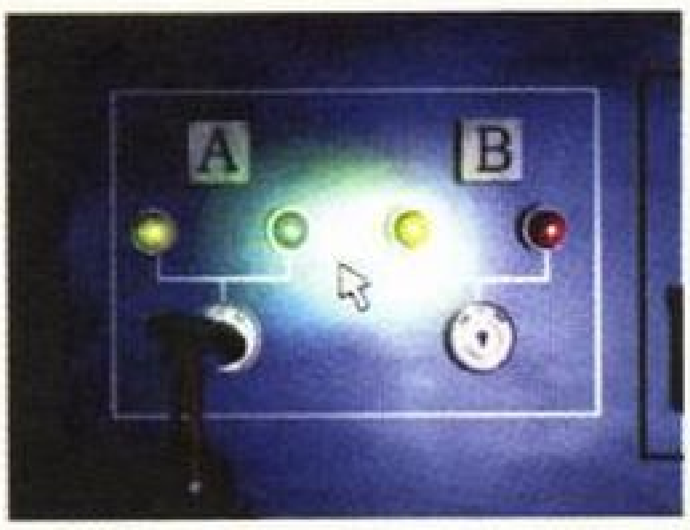
●**백터**: DNA의 일부를 바이러스 등을 이용해 다른 세포에 들여보내 동화시켜 증식시키는 세포공학. 유전자구성을 변형시키는데 이용된다.

이제 카페테리아를 통해 복도를 지나 시큐러티 룸으로 가자. 복도의 키박스를 조사하면 푸른색 열쇠를 입수할 수 있다. 시큐러티 룸에 들어가서 제일 안쪽에 들어가면 CCTV를 통해 건물내의 여러 곳을 조사할 수 있다. 또한 오른쪽 벽면을 조사하면 제어장치를 발견할 수 있는데, 이곳에는 푸른색 열쇠와, 붉은색 열쇠를 사용하여 에스컬레이터와 분수를 조작할 수 있다. 마지막으로 왼쪽 벽면에는 암호로 보이는 악보가 그려져 있다. 우선은 모니터로 내부를 살펴본 뒤, 제어장치에 푸른색 열쇠를 사용하여 에스컬레이터를 작동시키자.


▲이곳에 푸른색 열쇠가 있다



◀살아있는 SWAT?



▲열쇠를 사용하자


▶에스컬레이터 문이 열린다

이제 에스컬레이터를 통해 예배당으로 향하자. 도중 분수탑 오른쪽부근의 붉은 나무를 조사하면 비밀통로를 찾을 수 있다. 전망대 벤치에 죽어있는 SWAT대원을 조사하면 택티컬 베스트를 입수할 수 있으므로 반드시 얻어두자. 산책로 끝에 있는 SWAT대원에게서는 MP5A5를 입수할 수 있다. 예배당에 도착하면 루퍼트가 알 수 없는 남자에게 공격당하고 있다.



▲이곳을 조사하면 비밀통로가 나온다



▲대원들의 방어구를 빌리자

아야: *움직이지마!*

아야: *괜찮아요?*

루퍼트: *아… 별 것 아냐.*

아야: *지금 그자는?*

루퍼트: *모르겠어. 갑자기 천정에서 습격해 와서… 그것보다 연락은 됐어?*

아야: *안됐지만… 증원은 힘들 것 같다고.*

루퍼트: *그래… 어쩔 수 없지. 그렇다면 아야 네가 녀석을 추적하는 거야.*

아야: *알았어요.*

루퍼트: *조심해 아야. 지금까지의 사건과는 뭔가 틀리니까…*


▲공격받고 있는 루퍼트

예배당 오른쪽으로 가면 잘 보이지 않는 문을 발견하게 되고 그 안에서 누군가와 교신하는 SWAT대원을 보게된다.

???: … 나기다입니다. 회수는 이미 불가능합니다. 이대로라면 뉴욕의 재현이… 알겠습니다. 녀석들은 모두 이곳에서 처리하겠습니다. 두 명이지만 그것에 대해서는 걱정 마시고… 넘버9이 함께 행동하고 있습니다.



▲무언가 수상한 SWAT대원

대원이 사라진 후 석상 뒤를 조사하면 시한폭탄이 설치되어 있는 것을 발견할 수 있으며 그 반대쪽 잠겨진 문을 2번 조사하면 블랙카드를 입수할 수 있다. 이제 시큐러티룸으로 가서 붉은키를 사용하면 분수대의 물이 빠지게 되고, 이곳을 조사하면 그레네이드 피스톨을 입수할 수 있다.



▲폭탄이 설치되어 있다!



◀이곳에 블랙카드 가 있다



▲시체에서 그레네이드 피스톨을 찾아라

이제 다리 쪽으로 향하자. 현재 다리는 물 속으로 가라앉아 있는데, 그냥 진행하면 강력한 물고기 크리처에게 당하게 되므로 다리를 올려야 한다. 다리 오른쪽을 조사하면 키패드를 발견하게 되는데 이곳의 암호는 시큐러티룸에서 발견한 악보를 해독하면 된다. 다리를 건너 헬기장으로 올라가서 리프트가 있는 곳까지 가면 리프트가 올라가 있다는 것을 알 수 있다. 이제 다시 뒤로 돌아가다 보면 전에 등장했던 알 수 없는 남자가 등장한다. 중간에 전화기가 있으므로 세이브 하는 것을 잊지 말자.



▲사진을 잘 보면 암호가 보일지도



▲아야의 앞에 나타난 알 수 없는 남자

아야: 당신은 누구죠?
???: 나 말인가? 너와 같은 NMC 헌터지. 그것보다 이게 뭔지 알겠어?
아야: 놀리지마!
???: 이건 너의 목숨이야! 살고싶다면 빼앗아 보시지. 온 힘을 다해 말야!

보스전

UNKNOWN MAN



첫 번째 보스치고는 매우 강력하다. 마스크를 쓰고 있기 때문에 플래시라이트 공격은 통하지 않는다. 거리를 어느 정도 떨어트리면 최루탄을 발사하여 아야를 마비시키므로 너무 거리를 두지 않는 것이 좋다. 그레네이드를 4발정도 먹인 후 MP5로 승부. 재장전이나 P.E 사용은 코너를 돈 후에 하는 것이 좋다. 3곳에 있는

고압케이블과 스팀관을 잘 이용하면 많은 데미지를 줄 수 있다. 리프트가 있는 곳까지 몰린 후 공격을 받으면 일격에 죽어버리므로 2번째 고압케이블 근처에서 승부를 내자.



▲최루탄 공격은 앞으로 접근하여 피하자



▲고압케이블을 이용하여 데미지를 주자

???: 젠장! 제법인데? 헬기장까지 올라와! 거기서 싸움을 계속하자구!

이제 리프트를 타고 옥상으로 올라가자.

아야: 자! 그걸 돌려주시지? 빨리!
???: 뭐하는 거야…. 쏘지 않을 거야? 쳇. 너무 놀아준 것 같군?
아야: 아니….
루퍼트: 아야! 녀석은?
아야: 근처의 건물로 뛰어내렸어요.
루퍼트: 뭐라고? 이 높이를 말야?
아야: 손에 들고 있는 그건 뭐죠?
루퍼트: 이거? 저기 떨어져 있었는데?
아야: 설마… 그건 아마 폭탄의 기폭장치일 꺼예요
루퍼트: 뭐라고(라면서 무언가를 누른다)?
아야: 해제할 수 없나요?
루퍼트: 무리한 이야기야
아야: ? 뭔가 눌렀어요?
루퍼트: 몰라. 난 아무것도 건들이지 않았는데? 저 녀석 외에 같은 걸 가진 저놈의 동료가 있었잖아.



▲뒤늦게 등장한 루퍼트

아야: 빨리 이곳에서 도망쳐야 해요!
루퍼트: 안심해… 헬기가 올 것 같으니까. 물론 시간이 맞는다면 말야…
아야: 어쩐지 살수 있을 것 같아요.



▲폭발하는 아크로폴리스 타워

2000년 9월 5일 오전 1시 44분 로스앤젤레스 MIST 센터



▲무사히 탈출한 두 사람

볼드윈: 잘했네. 고생이 많았어.
아야: 그것뿐… 입니까?
볼드윈: 그래… 그 외에 다른 거라도? 아 그래… 너희들에게 보여주고 싶은 것이 있지.



▲캐틀 뮤티레이션?

아야: 이 기사에 문제라도? 설마 UFO를 찾으러가라는 건 아니겠죠?
볼드윈: 어쩌면… 정보에 따르면 그 소가 말아 상처의 세포조직이 노화되고있다는 것 같아. 블레어 수사관… 그게 무엇을 의미하는지 알겠지? 네오 미토콘드리아 크리쳐. 소위 NMC는 높은 대사능력을 유지하기 위해 이상할 정도의 식욕을 보이지….
아야: 결국… 저희들의 일이란 말이죠?
볼드윈: 바로 그거야. 필요서류는 이 안에 들어 있어. 확인해 보게나.

MIST 특별수사영장
UMA의 사진
대민간인용매뉴얼
지도

아야: 이거이거 선인장 크리처라도 나오려나 보죠?
루퍼트: 비꼬지마. 아야. 그럼 빌딩의 재수사는?
볼드윈: 그 건에 대해서는 다른 자들이 계속하게 될 거야. 브로드릭 수사관은 팔의 치유에 전념해 주기 바라네.
루퍼트: 알겠습니다.
볼드윈: 부탁하네 블레어 수사관. 이상.

피어스: 아야! 알아냈어
아야: 뭘?
피어스: 아니? 아직도 불평하고 있는 거?
아야: 별로.
피어스: 애써 재미있는 이야기를 가지고 왔는데 말야. 어제 밤 아야가 가지고 돌아온 크리처의 파츠 말인데….
아야: 피어스… 뜸들이지 말고 빨리 이야기 해봐.
피어스: 이거. 어쩐지 마이크로 발신기같아. 아야의 앞에서 변신했다는 크리처…. 누군가가 관리하고 있던 게 아닐까?
아야: 관리…? 가축도 아니고 말야… 그러고 보니 등급표시도 있었지 그래?
피어스: 장난치지 말고…. 그렇다 해도 크리처에게 표식을 달아두다니…. 도대체 무슨 목적이지…?
아야: 뭐… 단지 확실한 건. 난 사건에서 빠져서 사막으로 드라이브 간다는 거지.
피어스: 그게 말야…. 파츠에서 미량의 모래가 검출되었어.
아야: 모래…?
피어스: 분석해 보았는데 그 모래… 모하베사막의 모래였어.
아야: 뭐라고?
피어스: 현재로선 전 미국에 NMC가 분포되어 있지만. 사막 쪽에서 녀석들이 발견된 것은 지금까지 없었잖아? 미토콘드리아는 건조한 것을 싫어하는 습성이 있으니까 말야.
아야: 그래… 이번 사건과 나의 행선지가 무조건 관계없다고 할 수도 없는 거네?



◀여행준비

피어스: 그래. 그러니까 너무 실망하지마.
아야: 피어스… 고마워.



▲ANMC의 파츠에 비밀이?

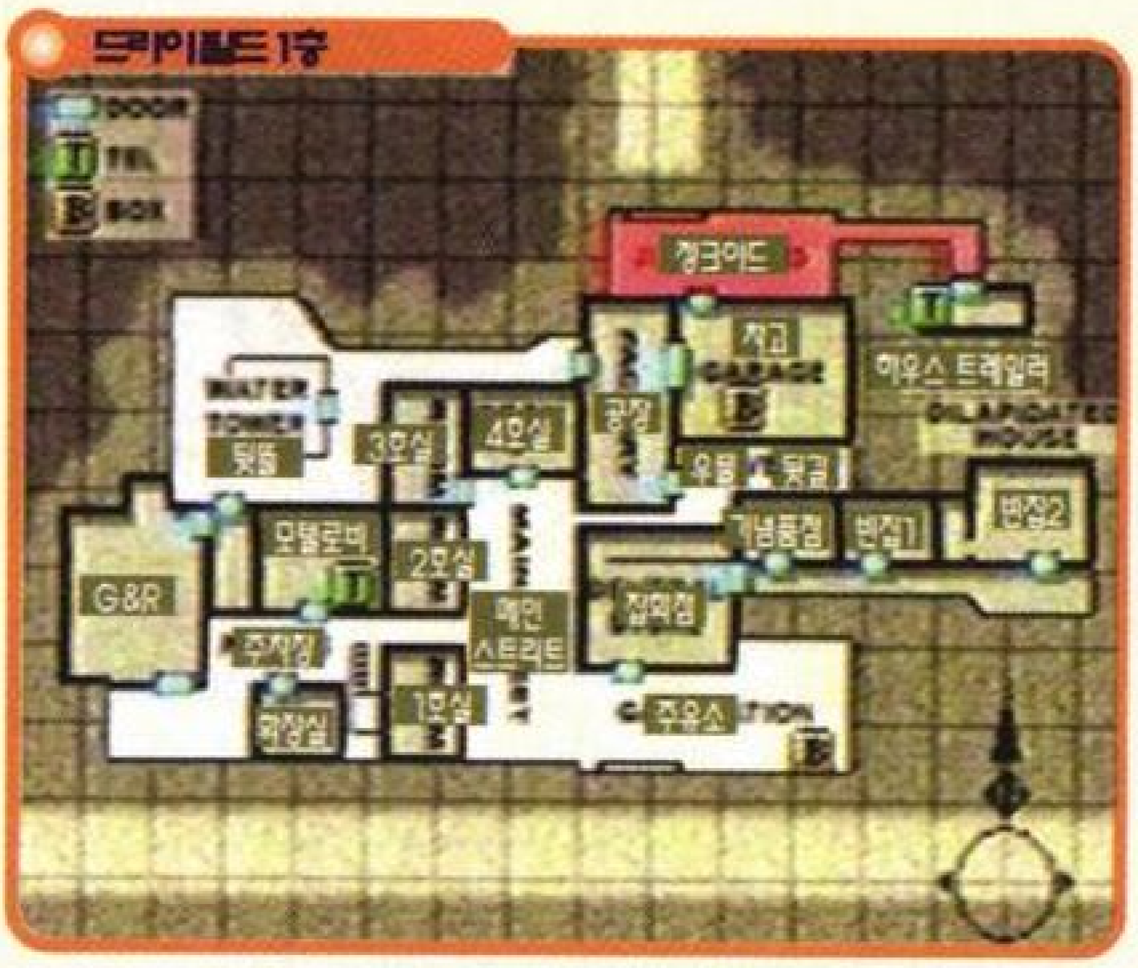
아크로폴리스 타워에서 얻은 대부분의 무기와 방어구는 경찰에게 반납한 상태이기 때문에 화기관리실에서 무기를 구입한 후에 피어스와 대화하면 사막으로 출발할 수 있다.

2000년 9월 5일 오후 12시 13분 네바다주 모하베 사막

진행프로차트

주유소 → 공장 → 차고 → 6호실 → 뒤뜰 → 급수탑 → 뒷길 → G&R → 정크야드 → 하우스트레일러 → 정크야드 → 오래된우물 → 잡화점 → 빈집2 →

빈집1 → 하우스트레일러 → 차고 → 빈집1 → 빈집2 → 주유소 → 하우스 트레일러 → 모텔로비 → 창고 → 주유소 → 차고 → 2층 6호실 → 메인스트리트 → 차고







아야: 이거 이거… 우선은 이야기라도 들어봐야겠는데? 사람이 있다면 말이지만…;



▲황량한 사막에 도착

아야의 차 트렁크를 조사하면 탄박스를 발견할 수 있으며 이곳에서 9mm탄을 무한으로 보급받을 수 있다. 또한 트렁크를 조사하면 아이템 박스처럼 이용 가능하며 아크로폴리스타워에서 얻었던 아이템은 모두 여기에 있다. 우선 마을을 이곳저곳 돌아보자. 2호실과 주차장의 중앙부분에 있는 쓰레기통에서 12ga탄을 입수할 수 있다. 공장에 도착하면 안쪽에 있는 차단기를 올리고 입구 안쪽에 있는 컨트롤 패널을 조사하여 UP, TURN을 누른 뒤, 차가 돌아가면 셔터의 오른쪽에 있는 붉은 버튼을 누르고 철조망을 뒤쪽에서 조사하면 열 수 있다. 철조망을 열어둔 뒤 다시 컨트롤 패널을 조작하여 차를 TURN시키자. 이제 셔터를 열고 안으로 들어갈 수 있다.



▲이곳에 탄박스가 있다



▲이것을 올리면 전원이 들어온다



▲이것이 컨트롤 패널

???: 누구냐! 내 차고에서 무슨 짓이지?

아야: 쏘지 말아요. FBI에요

???: 흐음… 한발자국도 움직이지마. 언제부터 FBI는 가택침입도 허가된 거지? 호.. 잘도 변장해 있군. 괴물로는 보이지 않는데?

아야: 크리처가 아니에요. 뱃지를 보여주고 싶은데 괜찮나요?

???: 좋아. …MIST?

아야: 미스트에요… 공식적이진 않지만 크리처 대책 국가기관이죠.

???: 그럼 다른 동료는?

아야: 저 혼자에요.

???: (드디어 구조대가 왔다고 생각했더니 이런 여자 한 명뿐이라니… 쳇. 정말… 쳇 연방수사국은 무슨생각을 하고 있는지…).

아야: 다 들려요… 이 근처에도 크리처가?

???: 그래… 우글우글하지!

아야: 그럼, 다른 주민은?

???: 몇 명은 죽었지만 나머지는 도망쳤지. 어차피 몇 명밖에 살고있지 않았지만.

아야: 자세한 이야기를 듣고 싶어요.

???: 이런… 긴 이야기는 나중에 하지? 마을 순찰 시간이거든.

아야: 도와줄 게요.

???: 됐어. 여러 가지 함정이 마을주변에 무수히 있어.

아야: 하지만….

???: 긴 여행으로 지쳐있겠지? 모텔을 사용해도 좋아. 그래…, 이름을 이야기하지 않았군? 더글라스야… 보다시피 폐차업을 하고 있지.

아야: 아야 블레어에요. 잘 부탁해요.

???: 아야… 아야…라. 어디선가 들어본 이름인데?

아야: 기분 탓이에요. 이건 일본이름으로 어머니가 태어난 곳이죠.

더글라스: 그래? 그럼 됐구….



▲더글라스와 아야

이제 주차장에 있는 계단을 통해 모텔 2층으로 올라가자. 가운데 있는 방이 6호실이다. 방안 왼쪽에 있는 서랍장을 조사하면 그 안에다 여러 가지 물품을 넣어둘 수 있다. 전화로 세이브를 한 뒤 베란다로 가보면 급수탑에 누군가 있는 것을 발견하게 된다. 베란다의 사다리를 통해 뒤뜰로 내려가자. 오른쪽으로 돌아가 보면 말같이 생긴 NMC가 땅을 파고 있다. 이 녀석들을 없앤 뒤 안쪽

으로 들어가면 차단기가 있는데, 이 차단기를 올리면 반대쪽의 문이 열리므로 재빨리 안으로 들어가자. 중간에 등장하는 NMC는 도망가므로 우선 상관하지 말자. 급수탑 아래로 들어가면 문이 닫히며 NMC와 연속전투가 일어난다. 꽤 많은 수와 싸워야 하므로 단단히 준비해 두는 것이 좋다. 적들을 모두 없애면 위에서 사다리가 내려오고, 한 남자를 만나게 된다.



▲이곳에 아이템을 맡겨둘 수 있다


▲황량한 사막의 급수탑


▲이 차단기를 올리고 달려가자

???: 미안. 도와주고 싶었지만 네가 맞을까봐. 난 카일 마디건. 너는?

아야: 아야 블레어. FBI수사관이에요.

카일: 그래.

아야: 하고싶은 말이라도 있나요?

카일: 방금 전 말같이 생긴 괴물, 사람같은 얼굴을 하고있었는데, 그게 소문으로만 듣던 NMC?

아야: 음… 예. 희귀한 종이지만….

카일: 그렇다면 너는 MIST의 헌터겠지?

아야: 꽤 자세히 알고 있군요? 당신이야말로 도대체 누구죠?

카일: 나? LA에서 사립탐정을 하고 있지. 의뢰로 이 근처에 있는 것 같은 쉘터를 조사하러 왔지만, 도중 아까같은 괴물들의 습격을 받아서 말이지. 차까지 고장나 이곳까지 겨우 도망쳐 온거야.

아야: 탐정? 그 차림으로?

카일: 요새는 너무 시끌벅적 하니까 말야.

아야: 흐음… 그럼 그 쉘터에는 뭐가 있다는 말이죠?

카일: 간단히 의뢰내용을 말하면 탐정실격이지. 게다가 나도 금방 왔기 때문에 아직 단서를 찾는 중이야. 뭐, 이런 상황인데다 너도 관계가 있는 것 같으니 직무의 범위 안에서 협력하는 게 어때?

아야: 좋아요.

카일: 뭔가 쉘터에 대해 정보를 알아낸다면 가르쳐 줘.

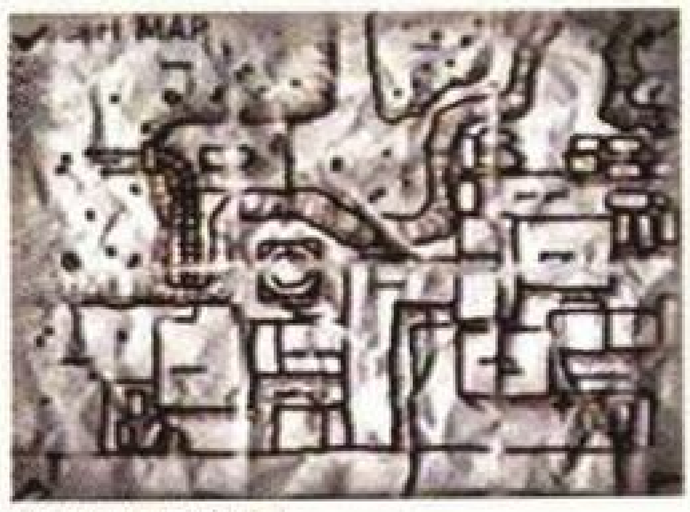


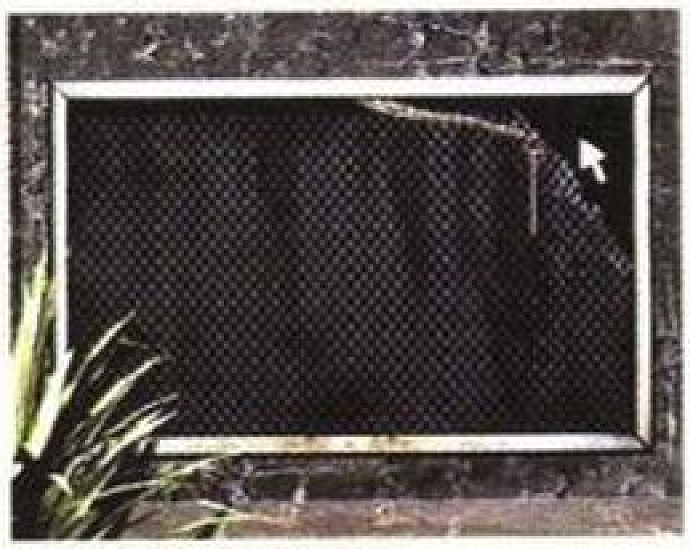
▲사립탐정 카일

그가 사라지면 더글라스가 순찰을 마치고 돌아온 것을 볼 수 있다. 위로 올라가서 시체를 조사하면 열쇠를 한 개 입수할 수 있다. 카일과 대화한 곳으로 오면 차단기가 있으므로 이것을 위로 올린 후 아래로 내려가면 밖에 나갈 수 있다. 밖으로 나가자마자 왼쪽의 철창문을 열고 들어가면 더글라스집의 정문이 나오는데, 인터폰을 누르면 그가 의족을 빼어두어서 나갈 수 없다며 왼쪽을 조사하면 열쇠가 있으므로 그 열쇠로 문을 열고 들어오라고 한다. 하지만 철망 때문에 손이 닿지않아 열쇠를 가질 수 없다. 이제 급수탑의 중앙 부분의 문을 시체가 가지고 있던 열쇠로 열고 들어가면 G&R로 들어갈 수 있다. G&R 뒤쪽의 냉장고에서는 자석이 달린 열쇠고리를 입수할 수 있으며 화장실에서는 부근지도를 입수할 수 있다. 이제 열쇠고리를 이용해서 철망 안에 있는 공장의 열쇠를 입수하자. 이제 공장으로 들어가 밖으로 나가면 더글라스가 있는 컨테이너로 들어갈 수 있다.


▲더글라스의 지가 돌아와 있다


▲시체를 조사하라


▲부근 지도를 찾았다


▲자석을 이용 열쇠를 빼내라

더글라스: 들어와.

아야: 대단해!

더글라스: 설마 나의 총기 컬렉션이 도움이 될 때가 올 줄이야… 생각도 못해봤어. 블레어 검사관이라고 했지?

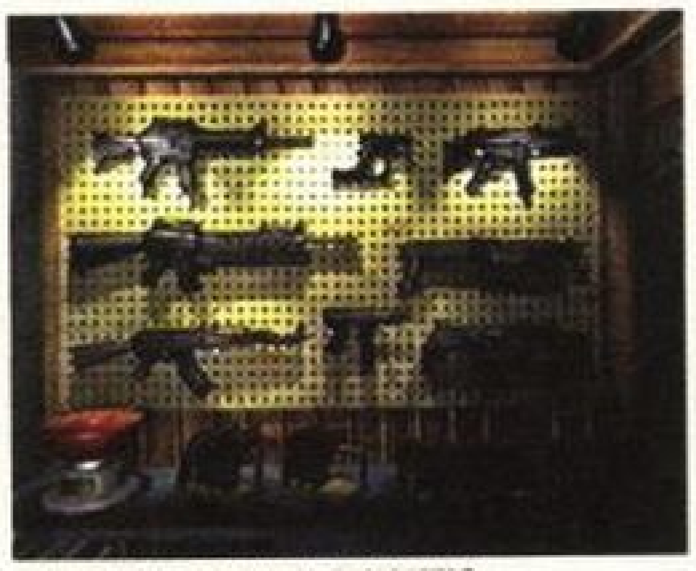
아야: 아야라고 불러도 좋아요.

더글라스: 그래? 그럼 아야, 어떻게 해서 조사할거지? 너의 동료라고 하는 연방검사국의 젊은이로부터 갑자기 전화가 와서.

아야: 피어스군요?

더글라스: 너에게 BP라는 것으로 총기를 빌려주라고 이야기하더군. 나중에 돈으로 바꿔준다는 것 같던데….

아야: 예. 연방수사국이 보증하죠.


▲더글라스는 밀리터리 매니아인가?

더글라스: *여기 있는 것 중 갖고 싶은 것이 있으면 어떤 거라도 이야기하게.*

이제 그에게서 BP를 무기와 아이템 등으로 바꿀 수 있다. 그와 대화하면 아래에 쉘터에 대해 물어본다라는 명령이 나오므로 이것을 선택하면 이야기가 계속된다.

아야: *이 근처에 쉘터가 있다는 이야기를 들었는데….*
더글라스: *쉘터? 아 그래… 핵겨울이 어째구 해서 민병조직이 만든 것 말이지? 분명히 있긴 있어. 뒤쪽의 산쪽에 말야.*
아야: *지금도 사용하고 있나요?*
더글라스: *글쎄… 몇년 전 어딘가의 기업이 사들였다는 이야기를 들었는데….*

이때 밖에서 비명이 들려온다

아야: *지금 뭐죠? …비명?*
더글라스: *뭐라고? 난 아무 것도 들리지 않는데?*
아야: *분명 들렸어요. 이쪽 방향에서.*
더글라스: *빈집 쪽인가? 아무도 들어가지 못하도록 폐쇄해 두었을 텐데….*
아야: *관광객일지도… 한번 가보겠어요. 그 집은 어디죠?*
더글라스: *집들을 통해 가려면 잡화점을 통해야 할텐데…. 주인이 의심이 많은 녀석이라 공교롭게도 열쇠를 맡겨두지 않았어. …아 그래. 공장의 뒤쪽에 있는 오래된 우물을 통해서라면 지하를 통해 잡화점 속으로 들어갈 수 있을지도 몰라. 조금 지저분하겠지만 밖에서 들어가는 것보다는 안전하겠지. 자 안내하지.*
아야: *고마워요. 하지만 혼자 가겠어요.*



▲밖에서 비명이?

이제 더글라스의 개를 따라 진행하자. 우선 정크야드의 끝에는 와이어 로프가 있으므로 이것을 입수하자. 그후 오래된 우물에 로프를 사용하면 우물 속으로 내려갈 수 있다. 하수도를 통과하면 동굴같은 곳이 나오는데 뒤쪽에 스위치를 올리면 하수구내의 전등을 킬 수 있으며, 밝아진 하수구에서 프로테인을 입수할 수 있다. 동굴을 진행하면 중간보스급 크리처가 나타난다. 이 녀석은 동굴의 배경과 자신의 색을 조화시켜 모습이 사라졌다 나타났다 하므로 나타나면 조준해서 총으로 공격하고, 사라지면 조준을 없앤 후 도망다니는 것이 좋다. 계속 공격하다 보면 땅으로 떨어지므로 이때를 노리자. 동굴 안쪽에는 스위치가 한 개 더 있으며 사다리를 타고 올라가면 잡화점으로 들어갈 수 있다. 잡화점을 통해 빈집으로 가보지만 문이 잠겨있어 들어갈 수 없다. 옆집에서 장롱을 조사하다 보면 장롱이 볼트로 고정되어 있는 것을 발견하게 된다. 다시 더글라스에게 가서 공구사용 허가를 받은 후 차고의 구석을 조사하다 보면 렌치를 입수할 수 있다. 이것을 고정된 장롱에 사용하면 내부로 들어갈 수 있으며 또 다른 UNKNOWN MAN과 싸우게 된다.


▲사라졌다 나타났다 하는 녀석


▲이곳에서 포치 입수



▲장롱이 볼트로 고정되어 있다


▲죽어가는 여인

???: *음? 누구냐?*
아야: *너는 그때의!?*
???: *호… 질긴 녀석이군?*
아야: *방금 이 여자를 죽인 거로군요?*
???: *여자라고? 설마 이걸 얘기하는 건 아니겠지? 너와 마찬가지로 나 역시 사냥감을 잡으러 다닐 뿐인데?*
아야: *LA에서 빌딩을 폭파시킨 건 당신이죠? 그곳에서 얼마나 많은 사람들이 희생되었다고 생각하죠?*
???: *그래봤자 몇십명이잖아? 감사해야 할텐데? 그렇게 하지 않았다면 지금쯤 LA는 패닉이야!*
아야: *무슨 뜻? 당신은 도대체 누구죠? 이 크리처에 대해 가르쳐줘요!*
???: *호, 죽고 싶은가 보군? 좋아… 어차피 생사는 미토콘드리아의 생각 대로니까.*

보스전

UNKNOWN MAN



아크로폴리스의 녀석보다는 훨씬 쉬운 편이다. 공격은 거의 접근해서 하므로 멀리 떨어진 후 P. E.와 소총으로 공격하다 보면 금방 해치울 수 있을 것이다.


▲멀리서 소총으로 공격하자

???: *역시 그렇군. 너는 EVE의… 이거 재미있게 되겠는걸?*
아야: *이브… EVE?*

아야는 이상한 남자의 웃음소리에 폭주하


▲어린 시절의 기억인가?

며 쓰러진다. 그리고 밤이 되자 한 남자가 나타나 아야에게 총을 겨눈다. 하지만 아야의 능력에 의해 총은 불타 버리고….


▲밤이 되어 버렸다


▲불타는 총

???: 기, 기다려. 아저씨에게 이야기를 듣고 널 찾으러 온 거니까.
아야: 마디건…씨?
카일: 저… 괜찮다면 총은 내려놓지?
아야: 미안해요.
카일: 무슨 일 있던거야?
아야: 녀석은…?
카일: 응? 너 외에는 아무도 보지 못했는데?
아야: 그렇군요.
카일: 괜찮은거야?
아야: …예.
카일: 그래! 아저씨에게 들었어. 전에 그 쉘터, 뒤쪽의 산 속에 있다고 하던데? 괴물들의 둥지같은 것도 그 근처에 있다는 것 같아.
아야: 크리처의 둥지…
카일: 그리고… 차로 돌아가지 않으면 위까지는 갈 수 없다는 것 같은데….
아야: …좋아요. 제 차로 함께 가죠.
카일: 그래야지.


▲다름아닌 카일이었다

이제 카일이 동료가 되어준다. 마을 밖은 다시 몬스터가 우글거리므로 조심해서 진행하자. 아야의 차가 있는 주유소까지 가면 크리처들에 의해 차가 고장나있다.



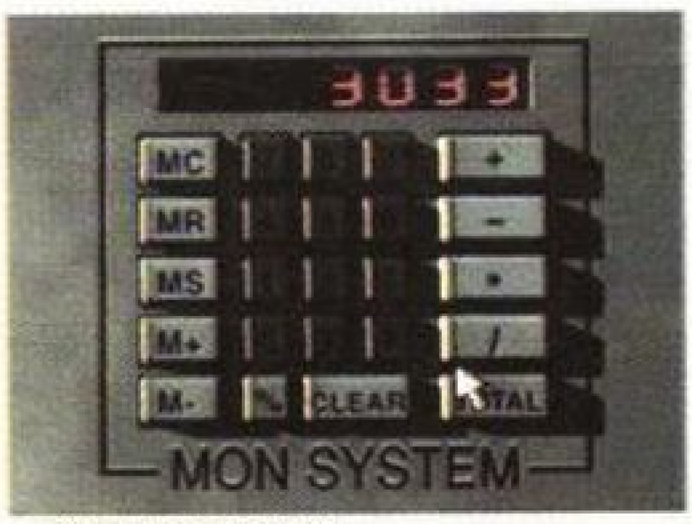
▲크리처들에 의해 차가 대파되었다

아야: 아아… 나의 세단이… 이제 겨우 다 고쳐놨었는데….
카일: 음… 이거 안되겠는걸? 엔진까지 완전히 부서져 버렸어. 이런이런… 큰일이야.

주유소근처의 전화박스는 더 이상 사용할 수 없으므로 2층 6호실의 전화로 세이브 하자. 급수탑 쪽으로 돌아서 더글라스를 찾아가 차에 대한 이야기를 하자.

더글라스: 오오, 아야! 무사했군.
아야: 어떻게 하다 보니까….
더글라스: 걱정했어.
아야: 저… 부탁이 있어요.
더글라스: 뭔데? 새삼스럽게.
아야: 차를 빌렸으면 하는데….
더글라스: 쉘터에 가볼 생각이야?
아야: 예….
더글라스: …… 그렇군. 말려도 소용없겠지? 지금 움직일 수 있는 건 저 고물트럭 뿐이지만, 하필이면 방금 기름이 떨어져 버려서 말야.
아야: 수리할 수 있나요?
더글라스: 그럼. 조금 시간은 걸리겠지만 말야. 아야, 그 동안 모텔로 가서 가솔린을 옮겨올 만한 것을 찾아다 주지 않겠어?
아야: 고마워요.
더글라스: 빨리 가봐.

이제 중앙에 있는 모텔 로비에 들어갈 수 있다. 내부에는 레지스터(현금수납기)가 있



▲암호를 눌러 키를 입수

는데 조사 후 #3033을 누른 후 TOTAL을 누르면 마스터키를 입수할 수 있다.

마스터키를 이용하면 모텔의 모든 문을 열 수 있으며 2층의 창고문도 열 수 있다. 창고 안에는 기름통이 있으므로 이것을 입수한 후 주유소의 주유기에 사용하면 기름을 채울 수 있다. 그리고 그후 차고로 가서 더글라스에게 기름통을 건네주면 차를 고친다. 창고 안의 금고는 4487로 열 수 있다. 금고 안에서는 홀리워터를 입수.



▲이 기름통을 찾아라


▲이곳에서 기름을 보충하라

더글라스: 좋아 기름을 가져 왔군. 잠시만 기다려봐. 좋아 이 정도만 있으면 쉘터까지 갈 수 있겠지. 수리에는 시간이 조금 더 필요해. 끝나면 부르러 갈 테니까 그때까지 방에서 쉬고 있으라구.



▲드디어 트럭을 사용할 수 있게 된다

G & R에 가면 놀고있는 카일을 만날 수 있다.

카일: 아 왔군?
아야: 무전취식하고 있군요?
카일: 듣기 거북한데? 자 한잔 어때? 한턱 내지.
아야: 차… 더글라스씨가 빌려주겠다고.
카일: 그거 잘됐군. 나도 이제 의뢰를 완수할 수

있겠어.

아야: 당신! 아무 것도 하지 않았잖아요!

카일: 꼭 그렇지만은 않잖아? 확실히 전화로 정보를 알아냈다구.

아야: 그 정보란 게 뭔데요?

카일: 전에 이야기한 쉘터 말인데, 뭔가 다른 목적으로 개조된 것 같아.

아야: 쉘터를 개조? 무슨 소리죠?

카일: 원래의 주인인 민병대로부터 쉘터를 사들인 기업이 있는데, 셀터에 대량의 건축자재와 유기비료를 가지고 들어간 것 같아.

아야: 재료는 이해하겠지만 비료라뇨? 이런 사막에?

카일: 봐, 이상한 이야기지? 그러니까 그걸 확인하러 가자고.

아야: 당신과? 거절하겠어요.

카일: 너무한데? 이래봬도 조금은 도움이 된다구.

아야: 뭐 알았어요. 생각해 보죠.



▲한가하게 술이나 마시고 있다니

6호실에서 침대를 조사하면 휴식을 취할 수 있다. 아야는 자는동안 전에 보았던 꿈을 다시 꾸게 되고, 악몽에서 깨어난 아야가 샤워를 하고있는 사이 저 멀리서 엄청나게 큰 크리처가 마을을 습격한다.



▲위기에 몰린 아이



▶꿈이었나?

▼파자마 모습… 귀엽다





▲멀리서 나타나는 거대 크리처



▲급히 복장을 차리고 달려나온 아야

보스전

버너



화염방사 공격과, 내려찍기 공격, 휘두르기 공격 등을 사용한다. 공격력이 꽤 높으므로 안티바디 등을 사용하고 싸우자. 시간을 끌면 사라지지만 경험치와 BP를 적게 받는다. 한 곳에 있지말고 이동하면서 싸우자. 독공격에 당하면 화염방사공격을 할 수 없게 되므로, 독공격 후 에너지샷+히드라로 해치우자. 3분 이내에 얼굴을 부셔지게 하면 죽일 수 있으며 빨리 없애야 프린트가 죽지 않는다.



▲내려찍기 공격



▲화염방사 공격

버너를 해치우면 메인 스트리트로 가서 더글라스를 만나자.

프린트가 살아있는 경우, 더글라스의 트레일러 하우스에서 M950을 입수할 수 있다.

더글라스: 이야… 저렇게 큰 손님은 처음인걸? 대전차 처리에도 끄떡없을 줄이야. 고마워.

아야: 상처는 없으세요?

더글라스: 덕분에 경상뿐이야. 그래! 트럭의 수리가 끝났다. 자 여기 키가 있어.

아야: 고마워요.

더글라스: 걱정해 줘서 고마워. 내 트레일러로 와. 좋은걸 줄테니까.

프린트가 죽은 경우, 녹색차에서 치킨베스트를 입수할 수 있다.

더글라스: 좋은 녀석이었는데… 마지막까지 나를 보호하며….

아야: 더글라스씨 상처는?

더글라스: 나는 별로… 수리가 끝났으니 가지고 가게.

아야: 고마워요.

더글라스: 프린트가 나와 너를 보호해 준거야. 폐차장에 녹색 리무진이 있었지? 트렁크 속을 잘 조사해 봐. 내가 입던 것이지만 도움이 될 거야.



▲생명을 다한 프린트

차고로 가면 카일이 있다.

아야: 당신 지금까지 도대체 어디서….

카일: 무슨 일 있었어?

아야: …난리도 아니었어요.

카일: 그래… 미안하군…. 그 쉘터에 대해 정보를 알아냈어. 엄청난 사실을 알게 되었지.

아야: 뭐죠?

카일: 그럼 들어봐. 에볼라나 에이즈의 원인이 되고 있는 레트로 바이러스라는 바이러스가 있지. 숙주의 유전자를 바꿔버리는 무서운 특성을 가진 녀석이야.

아야: 자신의 유전자를 다른 생물에 잠식시키는 기생생물이죠.

카일: 미안. 전문가였군? 어쨌든 그런 특성을 가진

바이러스의 유전자를 인위적으로 개조한 것이.

아야: '벡터 바이러스'. 개조된 유전자를 세포까지 보내주는 운반책 바이러스가 완성되는 것이죠. 유전자치유에도 응용되어 최근엔 민간단체도 만들고 있죠.

카일: 바로 그거야. 유전자를 인위적으로 바꿔버리는 레트로 바이러스. 하지만 그것이 생식세포에도 작용하는 종류가 있다고 한다면?

아야: 부모로부터 자식에게 그 개조한 유전자가 이어지겠죠. 게다가 바이러스가 광범위로 감염되었을 경우 종 그 자체를 바꿔버릴 수 있는 위험성도 있죠. 현재 인간의 유전자 중에도 오래 전 바이러스의 유통으로 유전정보가 바뀌어 버린 흔적. 즉 바이러스에 의한 진화의 예는 무수히 많죠. … 설마 네오 미토콘드리아의?



▲또다시 이상을 보이는 아야의 미토콘드리아

카일: 어떻게 된거야? 안색이 좋지 않은데?

아야: 아무 것도 아니에요.

카일: 이 근처를 배회하고 있는 NMC는 인간이 숙주가 된 것들이지. 즉, 그 네오 미토콘드리아에 바이러스의 강력한 증식력이 더해진다면… 이 마을과 같은 악몽이 세계 곳곳에서 보여지겠지. 게다가 영원히 끝나지 않는 악몽이야….

아야: 무슨 목적으로 그런 무서운 일을….

카일: 나도 모르겠어. 어쨌든 그 쉘터에서 그 바이러스가 만들어지고 있는 것은 확실해. 게다가 공기 감염하는 타입이야.

아야: 뭐라고요?

카일: 그래. 늦었을지도 몰라. 그러니까 한시라도 빨리 쉘터에 가서, 뭔가 대책이 되는 단서를 찾지 않으면 큰일나게 되는 거야.

아야: 알았어요. 빨리 쉘터로 가죠.

카일: 그래야지 물론. 입구의 위치에 대충 목표는 정해 놨으니까 트럭의 운전이라면 맡겨두라고. 너는 필요한 것이 있다면 빨리 상자에 넣어둬.

아야: 그렇게 하죠.

카일: 나는 여기서 기다리겠어. 서둘러.

트럭의 뒷부분을 조사하면 아이템을 옮겨둘 수 있으므로 가지고 있는 아이템을 모두 실어두도록 하자. 준비가 끝난 후 카일과 대화하면 쉘터로 출발할 수 있다.



▲트럭을 타고 출발







쉘터로 향하던 아야와 카일은 NMC의 습격을 받고 근처의 광산에 멈추게 된다.



▲모습을 나타낸 크리처들

아야: 안되겠어요. 뛰어서 들어와요. 마디건?

카일: 당했어. 또 습격해올 거야. 녀석들은 우리의 상황을 살피고 있을 뿐이니까 준비를 해두려면 지금 해야돼.

아야: 상처는?

카일: 별 것 아냐.

아야: 여기는 내게 맡기고 폐광 속으로 피신해요.

카일: 미안해.

상처를 입은 카일은 폐광 내부로 피신한다. 이제 NMC와의 연속전투가 있으므로 준비해두자. 전투가 끝나면 폐광 내부로 들어가자. 협곡에 도착하면 다리가 끊어져 건널 수 없다. 다시 터널입구까지 돌아가 갈라진 터널의 광석차를 밀어버린 뒤 안쪽으로 들어가면 판자를 입수할 수 있다. 판자를 끊어진 곳에 놓은 뒤 안쪽으로 들어가면 긴급피난소로 들어갈 수 있다. 이곳에서는 세이브와 탄약의 보충이 가능하다. 또한 오른쪽 벽에는 제어판이 있는데 4번째에 꽂혀있는 점퍼를 뽑은 뒤 2번째 구멍에 사용하고 왼쪽아래에 있는 레



▲판자를 입수



▲제어판을 조작하라

보스전



동굴 내부가 매우 어두우므로 우선 주변의 드럼통을 모두 폭파시켜 밝아지게 하자. 공격을 가한 후 바로 도망가므로 우선은 이동하여 공격을 피한 후 반격하는 전법으로 싸우자. 2번 싸워야 하며 2번째는 꽤 강하다.



▲드럼통을 폭파시켜라

버를 내리면 전원이 들어가 도어록이 해제된다. 이제 닫혀있던 문으로 들어가면 동영상에 나왔던 보스와 싸우게 된다.

아야: *마디건…? 대답이 없어. 도중에 다른 곳으로 가게 된 건가? 마디…*

NMC를 없애면 마디건의 총과 또 하나의 점퍼를 입수할 수 있다. 동굴 내부를 조사하다 보면 케이블이 끊어져 방전되는 곳이 있으므로 이곳을 조사한 뒤 긴급피난소로 와서 제어판을 조사해 보면 배선이 바뀐 것을 알게 된다. 이제 점퍼를 뽑아 1번과 4번에 꽂고 전원을 올리자. 동굴로 돌아와 오토바이를 조사하면 문을 열 수 있게 된다. 비밀통로에서 NMC를 없앤 후 리프트를 타고 내려가면 쉘터 내부로 들어갈 수 있다. 저장실을 지나 소독실로 가면 전화기로 세이브를 할 수 있으며 박스에 아이템을 보관할 수도 있다. 병기고에서는 BP로 무기나 아이템을 구입할 수 있으며 철조망 근처의 카드리더에 블랙카드를 사용하면 병기고로 들어가 무기와 탄환의 보충이 가능하다. 소독실을 통해 통로로 나가면 아야가 잠시 정신을 잃게 된다.



▲오토바이를 조사하라



▲이곳이 소독실

???: *착한 아이니까 돌아 와야지… 거기는 매우 위험한 곳이야.*

???: *이 안이야. 그 힘으로 문을 녹여.*



▲아야가 본 그것은 과연?

아래층으로 내려가 동물실험실에 가서 책상을 뒤지다 보면 한 연구원의 일기를 발견하게 된다.

연구원의 일기

● 1월 15일

오늘아침 실험동물실에 와보니 침팬지들이 이상하게 흥분해 있다. 조사해 보니 2살이 되는 시즈가 눈에서 피를 흘리며 죽어 있었다. 영리하며 애교가 있고 나를 잘 따르던 침팬지였다. 하지만 그 시체는 보기에도 끔찍한 것이었다. 머리는 갈라지고 털이 빠졌으며 눈이 빠져나와 나뒹굴고 있었다. 나는 지시받은 대로 시즈에게 물을 주지 않았던 것을 후회했다. 아무쪼록 그 아이가 하늘로 갈 수 있길….

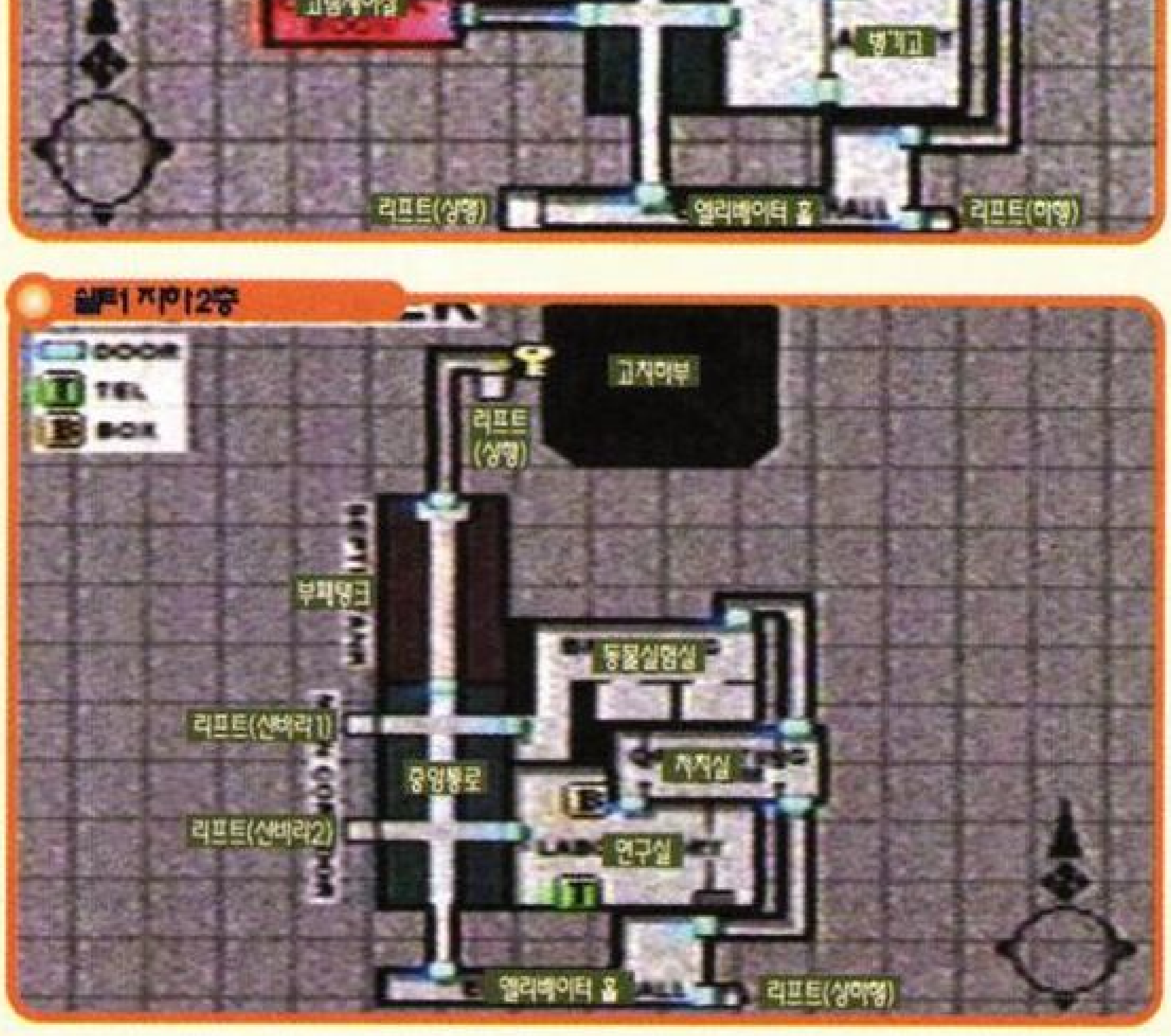
● 1월 17일

다른 주에 있는 조직의 연구소로부터 보맨박사가 왔다. 어딘지 모르게 수상한 눈매의 그는 지

쉘터 지하 1층



쉘터 지하 2층



금까지도 몇번 방문했었지만 때때로 나를 힐끔힐끔 쳐다보는 일이 있어, 나는 별로 그를 좋아하지 않는다. 하지만 오늘의 그는 보통 때와는 모습이 달라져 있었다. 인사도 받지 않고 시즈의 우리에 달려가 뭔가에 씌인 것처럼 중얼중얼 말하면서 조사하기 시작했다. 나는 이런 실험은 그만두라고 이야기했지만 전혀 듣지 않는 것 같았다. 조사가 끝나자 갑자기 그는 시끄럽게 웃으면서 나의 손을 잡았다. 실험은 이것으로 성공한 것일까? 나는 화를 내며 그의 손을 뿌리쳤다. 장례를 치뤄주자는 나의 말은 무시되고, 시즈는 소독실의 쓰레기통으로 버려졌다.

●2월 24일

보맨은 동물실험을 계속하기 위해 이 실험장에 묵게 되었다. 들어보니 그의 전문은 미토콘드리아로 이전 중지된 인공인류의 연구를 그가 이끌고 있는 것 같다. 군사용으로 사용하려다 실패하여 이 실험장에서 얼려진 된 고렘이라 불리는 병사의 시체를 생각하자 한기를 느꼈다. 난민인 나를 길러준 조직에게는 감사하고 있지만 이런 것에는 찬성할 수 없다. 그것이 초인사상이다. 비록 죽었다고 해도 사람은 사람인 채로 있는 게 좋은 것인데….

●3월 8일

어제 거대한 컨테이너가 옮겨져 왔다. 내부에서 무언가가 난폭하게 굴어 지금도 부서질 것만 같다. 틈새를 통해 몰래 살펴보니 들어있던 것은 보맨박사였다. 그를 데리고 온 9이라는 이름의 고렘은 즐거운 듯이 나에게 설명해 주었다. 그에 의하면 ANMC라 불리는 새로운 인공인류계획의 피험자로써, 보맨은 지원하여 직접 미토콘드리아를 투여받은 것 같다. 하지만 몸 속에 이상한 것이 만들어진 그에게서 이전의 모습은 찾아볼 수 없었다.

●3월 14일

지금 내가 걱정하는 것은 이전 보맨이라고 불렸던 ANMC라고 하는 생물이다. 바로 어제만 해도 몸의 변화를 견뎌낼 수 있도록 인공의 장기와 뼈를 이식했는데 아픔을 느낄 수 없는지 이상하게도 들떠서 이상한 말들을 나에게 쏟아붓다가 갑자기 훌쩍훌쩍 울어대서 나의 기분을 상하게 했다. 게다가 식욕이 왕성하고 고기를 좋아하며 그 냄새가 우리 밖까지 흘러나오고 있다.

●4월 12일

오늘은 몸상태가 좋지 않은 것 같아 보맨은 온순하게 지냈다. 추위 때문에 히터근처에 가고싶다고 울면서 부탁했다. 나는 그가 울부짖으면 침팬지가 두려워하므로, 이미 신장이 3m를 넘어버린 그를 우리에서 꺼내 주었다. 지금은 히터 근처에 조용히….

카드가 꽂혀있는 곳부터 필적이 달라진다

전에 일하던 여자를 습격한 ANMC는 아직도 행방이 묘연하다. 좋은 여자였는데 아까운 일이다. 지금은 9이 찾고 있지만 나는 벌써 밖으로 도망쳤다고 생각한다. 덕분에 새로운 ANMC는 서쪽에 만든 커다란 우리에 옮겨지게 되었다. 그러므로 나는 가축들의 죽는모습을 보는 것뿐… 간단한 일이다.

그후 통로를 지나다 보면 알 수 없는 적에게 습격당하게 된다.

???: *너는 곧 죽게 된다.*
아야: *저 녀석의 말… 뭔가 알고있을지도 몰라.*



▲알 수 없는 적에게의 습격

소독실로 돌아오면 갑자기 소독이 실시된다. 문이 모두 잠겨 있으므로 뒤쪽의 쓰레기통을 조사하여 쓰레기통으로 들어가자. 쓰레기장을 조사하면 탄약을 보충할 수 있다.

보스전 쓰레기처리사



초반에는 빨아들이는 공격과 전기를 떨어트리는 공격을 하는데, 빨려 들어가면 한번에 죽어버리므로 절대 끌려가면 안된다. 공격은 녀석이 물체를 빨아들기 위해 입을 벌렸을 때만 통하며 다른 부위는 공격해도 소용없다. 접근해 오면 다리에 액체를 뿌려 이동불가로 만든 뒤 독가스로 공격하는데, 이때는 계속 피하는 것이 좋다. 그리고 구석에 몰리면 긴 혀를 이용해 공격하는데, 이때를 노려 공격하면 데미지를 줄 수 있다. 어쨌든 녀석을 물리치면 문을 열 수 있는데 문을 열고 나가면 다시 부활한다. 이제 코너를 돌아 계속 도망치자. 코너에 몰리면 왼쪽에 있는 틈새로 들어가 바닥을 누르자. 그러면 길이 생긴다. 그후 건너편에서 기다리다 녀석이 새로 생긴 길 위로 올라오면 아래로 빠지게 된다. 이때 다시 틈새에 있는 바닥을 누르면 찌그러뜨릴 수 있다.



▲이곳의 바닥을 밟아라



▲불쌍한 최후

앞으로 진행하다 보면 쓰레기장에서 보스급 크리처가 나타난다.



보스가 없어진 후 소각장치가 작동된다. 이제 문을 두 번 조사하면 카일이 나타나 문을 열어 준다. 그전에 다시 돌아가면 메디슨 월을 입수할 수 있다.

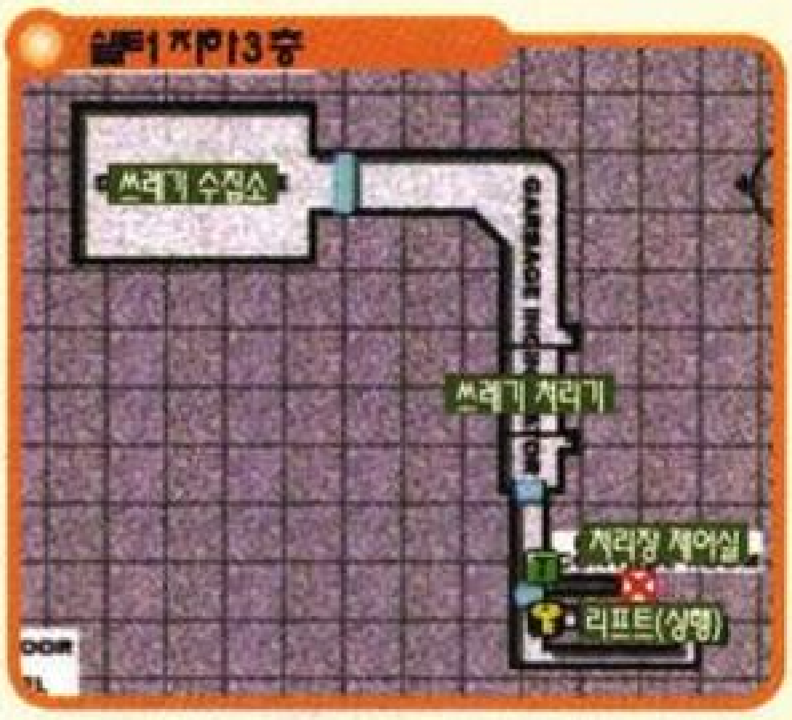
아야: *카일! 무사했군요?*
카일: *드디어 이름을 불러주는군?*
아야: *예… 고마워요. 살았어….*
카일: *뭐 나는 웰던 보다 레어가 좋으니까.*
아야: *하지만, 지금까지 뭐하고 있었죠?*
카일: *말같은 것들이 갱도 내에 숨어 있어서, 갱도 내에 협곡이 있었지? 거기서 말하고 같이 나락으로 떨어져 버리고 말았지.*
아야: *잘도 살아 있네요?*
카일: *그게 운이 좋은 건지 나쁜 건지, 말이 쿠션이 되어주었거든. 정신을 차리니까 말 대가리가 눈앞에 있더라구. 아슬아슬하게 또 기절해버릴뻔 했지 뭐.*

미소짓는 아야

카일: *역시 미소가 어울려.*
아야: *예? …정말.*
카일: *어쨌든 이 냄새나는 장소에서 탈출하지? 흙투성이 아가씨.*
아야: *그렇게 말하는 당신도 만만치 않아요.*



▲드디어 카일을 찾았다

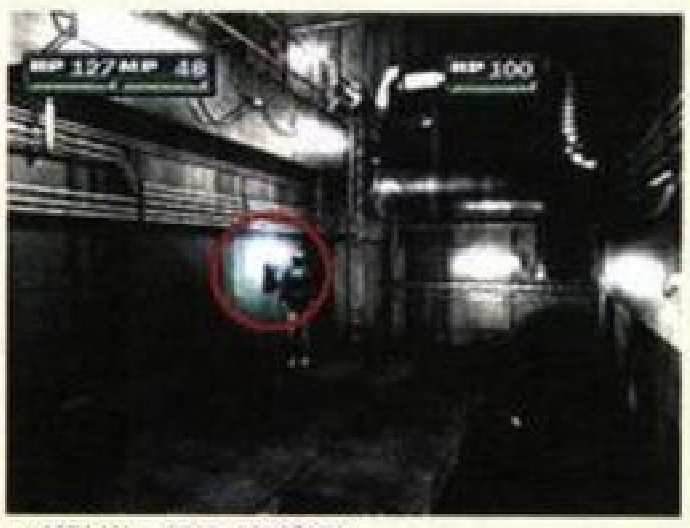




이제 세이브 후 밖으로 탈출하자. 4층으로 내려가면 수문제어실이 있는데, 제어판에 18을 입력하면 물이 빠져 진행할 수 있다. 진행하다 보면 한 개의 제어판이 더 나타나는데 여기서는 15를 입력하면 도어록이 해제된다. 이제 뒤로 돌아가서 철창살을 열면 드라이 필드의 하수도로 연결된다. 여기서 분기가 일어난다. 철창살을 열 경우, 아야만 드라이필드로 돌아가게 되며, 3층의 엘리베이터를 탈 경우, 카일이 요시다키를 주고 사라진다. 진정한 엔딩을 보려면 드라이필드로 가야 하므로 우선은 드라이 필드로 돌아오는 부분으로 진행하겠다.



▲이것이 제어판


▲여기서는 15를 입력하자

카일: 여기서 헤어지도록 하지. 나는 쉘터를 더 조사해 보겠어.
아야: 전 더글라스씨가 걱정되요.
카일: 그렇겠지… 더글라스씨의 안전을 확인하면 아야도 쉘터로 와줘.
아야: 알았어요… 반드시.
카일: 쉘터에서 기다리지.
아야: 카일… 조심해요.


▲아야 혼자 드라이 필드로 돌아온다



더글라스를 만나보면 무사한 것을 알 수 있다. 지금보다 강력한 장비구를 팔고 있으므로 이용하자. 급수탑에 가면 크리처들에게 습격당하는 피어스를 발견하게 된다.

아야: 피어스! 피어스… 어째서….
피어스: 멋대로 죽이지 말아줘….
아야: 피어스! 괜찮은거야?
피어스: 그렇게 괜찮은 것 같지도 않은 것 같아. 네가 세 명으로 보여.
아야: 그런 농담을 할 수 있는걸 보니까 괜찮군요. 상처는 어때요?
피어스: 조금 피를 흘려서 빈혈기운이 있지만… 뭐 괜찮은 편이야….
아야: 잠깐만요. 부어 있잖아요. 기다려요… 뭔가 찾아볼테니까
피어스: 아니야. 신경쓰지 말아줘. 혼자 걸을 수도 있고 말야. 그리고… 너를 도와주기 위해 내가 온 거야. 내가 도움을 받으면 의미가 없지.
아야: 정말 변함없이 정이 많군요… 알았어요. 잠시 여기 가만히 있어요.
피어스: 그래… 이거, 내가 타고 온 웨건의 열쇠야. 더러워서 미안해. 몬스터에게 습격을 받느라. 기뻐해 주면 좋겠어….

힘이 빠져 잠들어 버리는 피어스.



▲아야를 따라온 피어스

메인스트리트의 얼음판매기를 조사하면 얼음봉지를 입수할 수 있다. 이것을 피어스에게 사용해 주자. 얼음봉지는 세 번까지 가져다 줄 수 있으며 마지막에는 피어스의 붓기가 가라앉음 부적을 준다. 단 얼음을 들고 돌아다니면 금방 녹아서 물주머니가 되어버리므로 유의하자. RV키로는 주유소 근처에 있는 빨간색 차를 열 수 있다. 준비를 한 후 다시 쉘터로 향하자.



리프트를 타고 1층으로 올라가 저장실 복도에 도착하면 전에 만났던 크리처를 만날 수 있으며 녀석을 쓰러트리면 카드를 입수할 수 있다. 이제 3층하고 연결된 중앙 리프트를 이용해 2층으로 오면 카드를 이용해서 처치실로 들어올 수 있고, 연구실도 들어갈 수 있다. 연구실에는 전화와 아이템 박스가 있으며, 켜져있는 단말기를 조사하면 패스워드

를 넣어야 한다. 이 패스워드는 에어리스 9월호에 있다는 말이 게시판에 써 있으므로 게시판을 몇번 조사한 뒤 1층의 침실로 가서 요시다의 침대를 조사하자. 이제 책을 읽어보면 패스워드를 푸는 법이 나와 있다.


▲이곳에서 잡지를 입수할 수 있다

노트북 PC에 접속하여 단말기에 패스워드를 입력하자. 배경에 써있듯 원래 패스워드는 'MELISSAMAYA'이지만 바이러스에 감염되었으므로 패스워드는 'A3EILM2S2Y' 이다. 패스워드를 입력하면 컴퓨터에 접속할 수 있다.

에어리스 9월호의 내용

'차세대 바이러스의 대책'

'차세대 컴퓨터 바이러스 페이스 키퍼'

이것은 패스워드방어에 구멍을 뚜는 웜의 일동으로 자동적으로 패스워드를 변경해 버린다. 메일 시스템을 통해 감염되기 때문에 눈치를 챘을 때는 이미 감염되어 있는 경우가 많다. 감염되면 화면에 파란벌레의 애니메이션이 나타나기 때문에 바로 알아볼 수 있다.

그럼 패스워드는 어떻게 되어있는가? 이게 정말 기분나쁘다. 패스워드는 알파벳순으로 재정렬되며 같은 문자는 그 개수가 표시되게 된다. 예를 들면 'CBABC'는 'AB2C2'로 변경되어 같은 문자가 모아진다는 뜻이다. 또한 이전에 사용되던 패스워드를 화면에 배경으로 깔아버려 퀴즈게임이 되어버린다. 정말 귀찮은 일이다.



▲패스워드를 입력하라

아야: 그런… 그렇다면 ANMC… 크리쳐 들은 모두 나의….

이때 전화가 울린다.



▲ANMC 모체는 아야?

아야: ….

피어스: 아야? 나야… 피어스!

아야: 피어스!? 당신 어디에서…?

피어스: 후후 놀라지마. 바로 쉘터 안이야.

아야: 뭐라고요? 당신, 안정을 취하고 있으라고 그렇게….

피어스: 그렇게 딱딱하게 굴지마. 어쨌든 이곳의

어서오십시오 볼만박사님

A) 연구실

B) 센트럴파일

C) 게시판

D) 비지터 프로그램 ▼

E) 로그아웃한다

재확인을 위해 지금부터 나오는 문제를 풀어 주십시오

여기서는 아래에 나오는 문제 중 3가지를 풀어야 프로그램에 들어갈 수 있다. 몇가지 더 있지만 이 정도라면 충분히 풀 수 있을 것이다. 그 외의 해답은 갑각류(甲殼類), 드라이필드(ドライフィールド), 미토콘드리아(ミトコンドリア).

문. 모든 인종의 선조는 오래전 아프리카에 서식하고 있던 동일종족이다. 라는 가설을 표현한 말은?

A) 미토콘드리아 아담

B) 미토콘드리아 이브(ミトコンドリアイブ) ▼

C) 미토콘드리아 퍼스트

문. 당분이나 지방과 산소를 합성시켜 미토콘드리아가 생산해 내는 화합물은?

A) ATP ▼

B) ADP

C) NAD

문. 바이러스 등을 이용하여 세포에 임의로 DNA를 보내서 유전자구조를 바꾸는 방법은?

A) 캐리어

B) 벡터 (ベクター)▼

C) 트럭

문. MIST의 상급조직인 국가기관은?

A) CDC

B) FBI ▼

C) CIA

문. 당 네바다지하 실험실이 있는 사막의 이름은?

A) 고비사막

B) 모하베사막 (モハーヴェ砂漠)▼

C) 아리조나사막

문. 맨하탄 봉쇄사건의 원인이 된 미국 첫 번째 네오 미토콘드리아 발병자, 오페라 가수의 이름은?

A) 메릿사 피어스 (メリッサ ピアス)▼

B) 메어리 피어스

C) 메라니 피어스

문. 세계에서 처음으로 네오 미토콘드리아가 발병한 일본인은?

A) 아케미 나가시마

B) 사토미 나가시마

C) 키요미 나가시마 (キヨミ ナガシマ) ▼

문. 미토콘드리아유전자의 유전특징은?

A) 모계유전(母系遺傳) ▼

B) 부계유전

C) 융세유전

전부 정답입니다. 당신을 비지터로 인정합니다.

선택

① 장내안내 ② 연구개요 ③ 질문

③ 질문

- ANMC란?

제 2 차 네오테니 계획에 의해 만들어진 인공인류을 뜻한다

③ 질문

- 제 2 차 네오테니 계획이란?

1997년 발견된 네오 미토콘드리아의 성체최기생을 이용한 새로운 인류의 창조를 목표로 하는 계획이다.

제 1 단계: 맨하탄 봉쇄사건을 일으킨 네오 미토콘드리아와 같은, 혹은 그 이상의 능력을 가진 네오 미토콘드리아의 유전자 샘플을 입수.

제 2 단계: 인공인류의 이상모델을 찾기위해 네오 미토콘드리아를 투입하여 실험자의 퇴화, 재진화를 재촉하여 다채로운 종류의 ANMC를 창조.

제 3 단계: 다가올 세기에 걸쳐 인류종의 보존을 위해 세계적인 규모로 이상모델에게 인류의 계획적 퇴화, 재진화를 수행.

③ 질문

- 계획의 결과는?

1998년 1월 네오 미토콘드리아의 샘플 유전자 입수에 성공. 제 1 단계 성공.

제 2단계 ANMC의 창조에 성공하였지만 행동관찰 실험중 트러블 발생. 당 실험장에서 방목 중이었던 ANMC가 반란을 일으킨 것이 원인. 앞서 창조하였던 샘플의 크론에 의한 진압을 실험….

더 이상의 정보는 보여드릴 수 없습니다.

③ 질문

- 유전자 샘플이란?



시스템을 해킹하는데 성공했어. 천재 프로그래머님 이니까 말이지.
아야: 당신 총은?
피어스: 내가 총을 싫어하는 것은 잘 알고 있지 않나?
아야: 역시…;
피어스: 그것보다 아야. 엄청난 걸 발견했어. 그곳에서 올라와서 북쪽까지 와봐. GSP로 데이터를 보낼테니까 놀라지 말구.
아야: 좋아요 피어스! 거기서 한발자국도 움직이지 말아요!

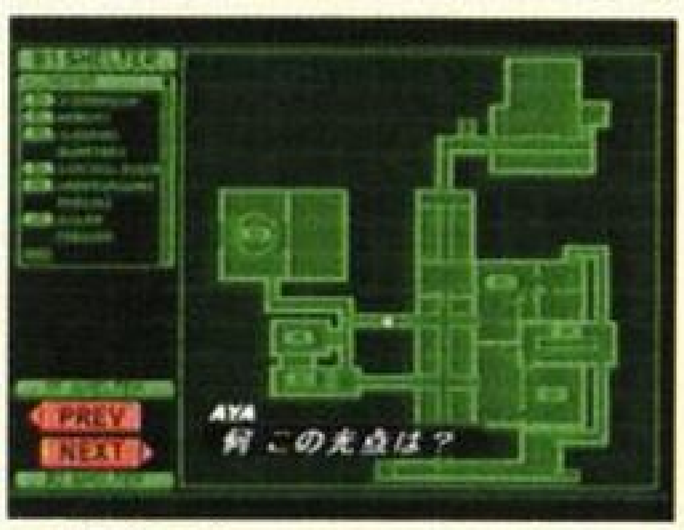
이제 1층의 관리실로 가자. 피어스를 만날 수 있다.

아야: 피어어스!
피어스: 뭐야? 아야잖아? 놀라게 하지마.
아야: 쉬고있으라고 이야기했죠!
피어스: 미안해… 네가 걱정이 되서…;
아야: 정말 고집불통이라니까? 이곳까지 맨몸으로 오다니.
피어스: 그것에 대해서는 할 말 없잖아. 블레어 수사관은 단독행동 전과가 훨씬 더 많다는…;
아야: 하지만… 어떻게 내가 그곳에 있는 줄 알았죠?
피어스: 자자… 이걸 보라구.
아야: 여기는…?



▲이곳을 눌러 명령변경가능

피어스: 오른쪽 센서에 손을 대서 화면을 바꿔봐.
아야: 아… 여기는?
피어스: 여기서 아야가 있는 것을 확인한 거야. 다음.
아야: 녹색의… 숲? 어떻게 된 거죠? 이거 내부감시용 모니터 아닌가요?
피어스: TV가 아니야. 여기는 틀림없는 웰터의 내부지. 산바라라고 하는 지하실험설비야. 연구원들에게는 아크라고 불리는 것 같아.
아야: 아크… 대홍수를 대비하여 모든 종의 동물을 한 쌍씩 태웠다고 하는 배. 여기가 노아의 방주란 뜻인가요? 말도 안돼!
피어스: 나에게 화내지 마.
아야: 뭐죠? 그 산바라라는게?
피어스: 인공태양까지 갖춘 대규모 지하온실이지.
아야: 무엇을 위해 그런 것을?
피어스: 글쎄 자세한 건… 단지 그곳에 있는 발전기가 거대한 전력을 만들어내 산바라에 자기장과 같은 것에 의한 일종의 결계를 형성하고 있는 것 같아.
아야: 결계… 벽? 무슨 뜻이죠?
피어스: 오는 도중 보았겠지? 기분나쁜 고치같은 것을. 그 ANMC도 산바라에서 보내져 오는 강력한 에너지로 성장하고 있어.
아야: 어쩐지 이해가 가기 시작하네요. 그 ANMC가 카일이 말한 네오 미토콘드리아를 만드는 곳이야.
피어스: 카일? 누구야? 뭐 어쨌든, 그 고치가 문제라는 걸 알았으니까 대답은 하나야. 그 산바라에 있는 발전기를 부순다면 고치의 성장은 늦어질 꺼라 생각해.
아야: 해보겠어! 하지만 어디에?
피어스: 이걸 봐봐.
아야: 뭐죠? 이 점들은?
피어스: ANMC… 즉 크리쳐들의 위치야.
아야: …;
피어스: 아야가 전의 타워에서 주워온 파츠 기억하지?
아야: 어젯밤의 일이에요.
피어스: 들려줄게. 이곳에서 실험된 ANMC 전부에게는 그게 꽂혀있어.
아야: 그렇다면…;
피어스: 그래. 이것은 ANMC의 장소를 알려 주지. 일종의 추적 시스템이야. 자 아야도 표시되지?
아야: 이 푸른 점이군요?
피어스: 조금 개조해 두었지. 이제 NEXT를 눌러봐.
아야: 이곳은?
피어스: 그곳이 조금 전 이야기한 '산바라'. 강력한 자기장 때문에 추적 시스템이 작동하진 않지만…;
아야: 알았어요. 제가 그곳에 가죠.
피어스: 좋아!
아야: 하지만 당신은?
피어스: 나는 이곳에 남아.
아야: 하지만…;
피어스: 뭐… 걱정하지마. ANMC가 접근한다면 바로 이 탐지기가 알려줄 테니까. 그리고 이곳에



▲NMC 추적장치

조사하고 싶은 것이 아직 있어.
아야: 뭐죠?
피어스: 아직은 비밀이야. 그것보다 빨리 가봐!

이제 2층의 리프트를 이용하여 산바라로 내려갈 수 있다. 그전에 5개의 모니터가 나오는 화면에서 OPERATE를 눌러 시큐러티 시스템을 정지시켜 두고, 주차장의 도어록을 해제해 두자.



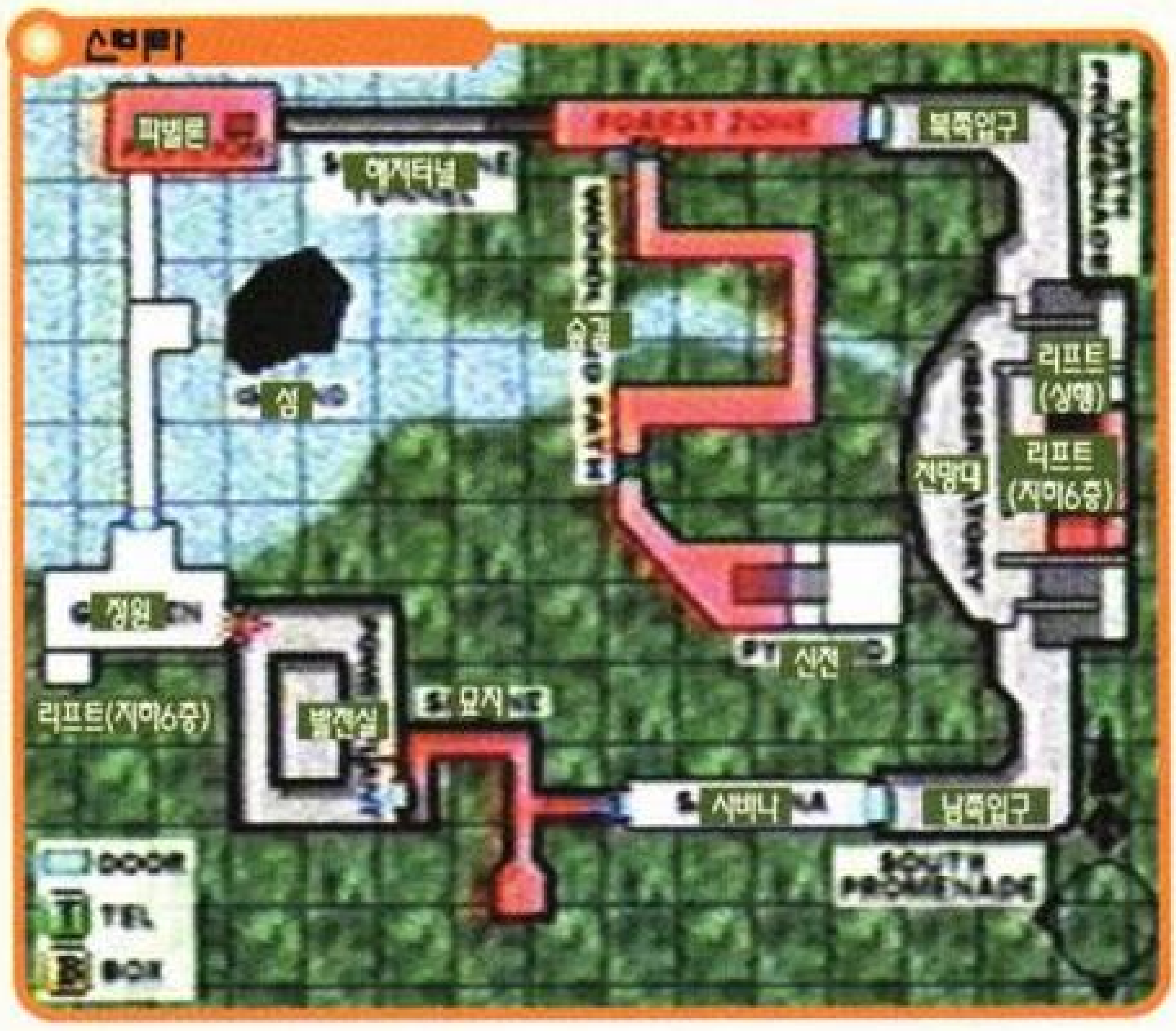
???: 들어오게.
스탭: 실례하겠습니다.
???: 뭐지?
스탭: 전의 그 조직에 침투했던 첩보원으로부터의 연락입니다만…;
???: 흐음.
스탭: 목표를 발견한 것 같습니다.
???: 그래? 그래서…;
스탭: 현시점에서 목표파괴는 곤란하며 다른 수단을 생각하는 듯 합니다.
???: 확실한가?
스탭: 만약을 위해 D플랜을 준비하겠습니다. 엘리펀트의 사용을 허가해 주십시오.
???: D플랜… 그 SDI의 유산을 정말로 사용할 생각인가?
스탭: 어디까지나 보험입니다…;
???: 어쩔 수 없는가… 좋아 허가하지.
스탭: 예. 바로 준비시키겠습니다.
???: 알고있다고 생각하지만, 부디 의회에는 알려지지 않도록 하게.



▲이 사람은 과연 누구인가?


▲인공위성?





피어스: 현재 마이크 테스트 중… 아아… 아아 들립니까? 자 그럼 잘 들어둬요. 그곳부터는 자기장 때문에 아아를 찾을 수 없어요. 하지만 아야라면 잘 해낼 거라고 생각해요. 조심해요. 아… 아… 아니 아무 것도 아녀요. 그럼….

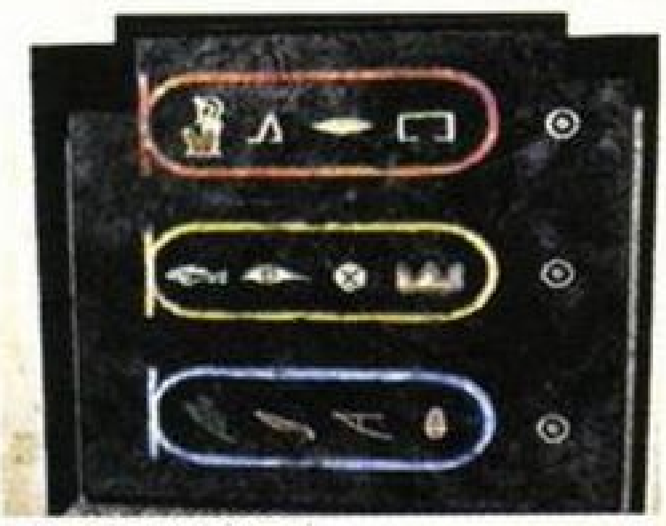
남자의 목소리: 어서 오십시오. 이곳에는 지구의 대표적인 자연이 폐쇄공간 속에 재현되어 있습니다. 온대우림, 침엽수림, 사바나, 빙원등 각 기후별로 나눠진 온실은 온도, 습도, 동식물, 토질 등 모든 실물과 같게 재현되어 있어, 각각의 자연에 적응한 신인류가 콜로니를 형성하여 살아가고 있습니다. 그럼 우선 사바나 존부터 안내하겠습니다. 또한 육식종도 있으므로 부디 코스를 벗어나지 않도록 주의해 주십시오.



▲이곳이 산바라?

이제 중앙의 패널을 조작하면 설명을 들을 수 있다.

설명을 들은 후 사바나를 통해 묘지로 가자. 묘지에는 상형문자로 되어진 퍼즐과, 석판이 있는데 석판을 잘 기억해 둔 뒤 퍼즐을 풀면 문이 열린다. 퍼즐은 우선 노란기둥의 위치로 4개의 붉은조각을 석판의 순서대로 올려놓은 뒤 다시 대각선(붉은기둥방향)으로 붉은조각을 옮기고 처음 비어있던 곳을 다시 비우면 된다. 참고로 파란색기둥에 퍼즐을 맞추면 중앙의 석묘가 열려 아이템을 입수할 수 있다. 이제 열린 문을 통해 발전실까지 가자. 발전실에는 거대한 ANMC가 있다. 이것은 직접 공격으론 없앨 수 없으므로 안쪽으로


▲이것을 잘 기억해 두자

문. 해설을 선택해 주십시오

■처음으로
■ANMC의 생성
■NMC의 종류
■중지

■처음으로
손님께서 이미 알고 계시겠지만 전 사건에서 발생한 NMC는 그 대부분이 전혀 원형을 알아볼 수 없을 정도로 원래의 생물로부터 변형이 되었습니다. 우리들은 네오 미토콘드리아가 가져오는 그 기생성과 세포를 불사화시키는 테로메라제의 활성에 도달하였습니다. 신은 먼저 자신이 그린 그림을 보여주고 다음으로 설계할 수 있는 펜을 주신 것입니다. 그 성과가 앞으로 보게되실 새로운 인류, ANMC입니다. 그들은 분명 우리들 인류의 미래에 광명을 가져다 줄 복음이 될 것입니다.

■ANMC의 생성
ANMC의 생성에 대해 설명하겠습니다. 우선 밖에서 컨트롤할 수 있도록 개량한 네오 미토콘드리아 유전자를 벡터 바이러스에 실어서 피험자의 체내에 주입합니다. 바이러스가 증식하여 전신의 세포에 유전자가 퍼지면 네오 미토콘드리아에 지령을 내려 피험자의 신체를 네오테미화 합니다. 네오테미화란 유형성숙으로서, 쉽게 말한다면 어른이지만 어린아이의 형태를 하고 있는 것을 말합니다. 결국 피험자를 성장방향이 정해지기 전의 상태로 만드는 것입니다. 그리고 네오테미화하여 태아처럼 된 피험자에게 이번에는 자신의 이상의 미래를 결정하게 합니다. 그때 자연환경에 적응할 수 있도록 우리들이 조금 도움을 주면 피험자의 신체에 재진화라고 부를 수 있을만한 급격한 변화가 일어나… 인간이 아닌 새로운 특징을 가진 인조인류 ANMC가 생성됩니다. 또한 실험장의 ANMC는 생물로서 아직 불완전한 부분을 인조기관으로 보조받고 있지만 이후 이곳의 집단실험에서 얻어진 결과를 토대로 개량을 거듭해 보다 완벽한 생물로 진화시켜 나갈 것입니다. 또한 높은 지능은 생존에 필요없을 뿐만 아니라 부정적인 사고를 가지고 올 위험성이 있기 때문에 낮추어져 있습니다. 장래에는 일부의 선택된 자만을 빼곤 지능을 극단적으로 퇴화시켜 보다 집단으로서의 사회성을 높이려고 연구 중입니다. 또한 영원의 젊음과 강인한 육체를 얻은 피험자들에게서는 만족의 소리를 얻고 있습니다.

■NMC의 종류
실험장에 가서 유리벽을 만지면 해설이 나오므로 이용해 주십시오.

들어가 모니터 같은 제어장치를 없앤 후 본체를 공격해야 한다.

ANMC를 없앤 후에는 다시 전망대를 통해 숲길로 향하자. 신전에는 4가지색으로 된 발판이 있는데 여기서는 적, 황, 청, 백,


▲우선 이렇게 조각을 맞춘 후



▲이렇게 하면 문이 열린다

청, 백, 적, 황, 백, 청, 황, 적 순으로 누르면 발전실의 나머지 문도 열리게 된다. 이제 발전실의 2층에 가면 전과 같은 ANMC를 만날 수 있다. 역시 제어장치를 부순 후 본체를 공격하자. 참고로 정원에서 산바라의 지도를 입수할 수 있다. 또한 바닥을 청6번, 백2번, 적3번, 황5번 밟은 후 중앙의 석상을 조사하면 섬으로의 다리가 놓여 섬 아래의 수족관으로 들어갈 수 있으며, 그곳에서 스컬크리스탈을 입수할 수 있다.

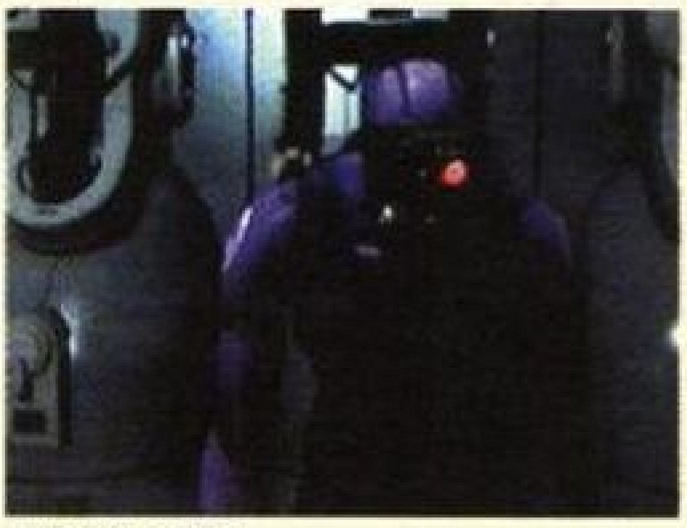

▲이것이 힌트


▲이곳의 바닥을 순서대로 눌러라

아야: *드디어 결계가 사라졌어. 하지만 먼 지하에 희미하게 에너지가 느껴져.*



이제 셸터 2층을 통해 리프트2를 타고 내려가면 지하 6층까지 내려가자. 6층에선 꿈에 나온 여자아이와 거대 ANMC를 만나게 된다.


▲헤어나는 고렘들

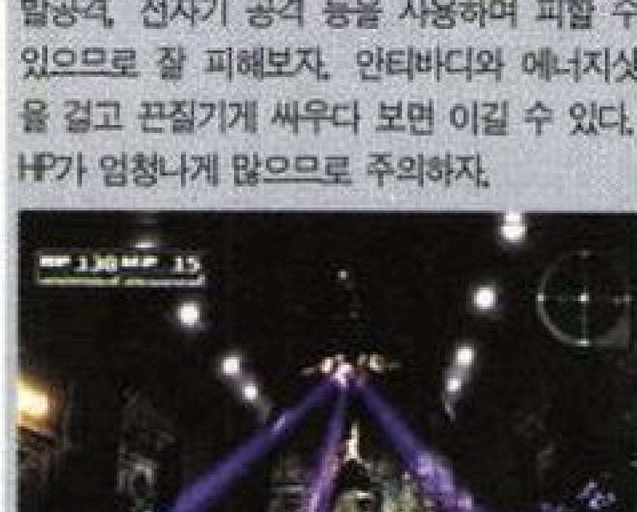

▲이 엘리베이터를 이용하자

보스전

거대 ANMC



꿈속의 아이에게 제어받고 있는 거대 ANMC로 각종 P.E.를 사용한다. 레이저 공격과, 폭발공격, 전자기 공격 등을 사용하며 피할 수 있으므로 잘 피해보자. 안티바디와 에너지샷을 걸고 끈질기게 싸우다 보면 이길 수 있다. HP가 엄청나게 많으므로 주의하자.


▲피하기 쉬운 레이저 공격

거대 AMNC를 물리치면 아이는 내부로 도망치고 뒤에서 카일이 나타난다.

카일: *드디어 따라잡았군. 방금 전의 작은아이가 너와 내가 찾고 있던 타겟이야.*

아야: *그래요. 틀림없어요.*
카일: *좋아 끝장내자구.*


▲카일을 막는 아야


▶마스크 속에는 아야의 얼굴이

카일: *근데 아야. 보기엔 귀여운 아이지만, 정말 위험은 없는 거야?*

아야: *쉿! 조용히 해요. 이 아이… 이브라는 아이에요. 헬멧에 써 있더군요. 이 아이는 정말 순수해요… 전 알 수 있어요. 그 헬멧은 뇌파를 증폭시키는 장치예요. 같은 장치가 소개된 기사를 일본 친구가 보여준 적이 있어요. 쉘터를 사들인 조직이… 이 아이를 촉매로 ANMC를 컨트롤하려고 계획한 거죠. 그래서 보통의 정신교육을 받게 하고, 그후 원시적인 감정을 심어서 그녀를 마인드컨트롤하려고 한 거죠.*

카일: *원시적인 감정?*

아야: *공포죠. 방어본능 자체까지 세뇌, 그 때문에 이 아이는 말조차…*

카일: *이런 작은 여자아이에게 그런… 하지만 그 조직은 실패했잖아? 이런 상황이 되어 버렸으니까.*

아야: *네오 미토콘드리아를 지배한다는 건 처음부터 무리예요. 누구에게나 미토콘드리아는 기생하고 있으니까….*

카일: *네오 미토콘드리아에 있어서도 사실 이 계획은 찬스였어. 제어당하는 척하고 있으면 인간이 증식시켜 줄 테니까. 그래… 알겠어. ANMC는 틀림없이 그 타워로 도망쳐 왔다고 생각해 왔지만… 그건 부활을 선언하는 인간에게의 시위였던 거야.*

아야: *그래요… 네오 미토콘드리아에게도 조직에게도 이 아이는 이용당하고 싶지 않았던 거예요. 그래서 자신의 의지가 있을 때 결계라고 하는 틀을 만들어 자신을 가둔 거죠. …… 잠깐만요. 어째서 파워 사건현장에 ANMC가 출현한 것을 알고 있죠?*

이때 전화벨이 울리고 아이가 비명을 지른다. 이 방에서는 MD와 링겔을 입수할 수 있다.

피어스: *아야! 엄청난걸 알아냈어. 빨리 이쪽으로!*
카일: *누구지?*

아야: 동료였어요.
카일: 그것 치고는 너무 창백한데?
아야: 도중에 끊어졌어요… 뭔가 위험한 일이 그에게….

이때 갑자기 최루탄이 터진다.


▲어디선가 날아온 최루탄

카일: 아야 이쪽으로!
아야: 알았어요, 카일! 당신도 어서.

이제 이브를 데리고 밖으로 빠져나가야 한다. 하지만 이브는 꿈쩍도 하지 않는다. 이브가 보고 있는 곳을 조사하면 이브를 만들다 실패한 걸로 보이는 크리처가 있다. 이제 다시 이브와 이야기하면 그녀가 아야를 따라 온다. 달리면 따라오지 못하므로 걸어서 리프트까지 데려오자. 카일이 죽기 전에 탈출하는 것이 좋다. 리프트에서 내리면 샨바라의 정원이 나온다. 하지만 이브는 어디론가 뛰어가고, 그녀를 쫓아가 보면 아크로폴리스 타워에서 만났던 남자에게 이브가 잡혀 있는 것을 목격하게 된다.



▲이브의 실패작?



▲원수는 외나무다리에서

???: 어허… 움직이지 말지? 네가 이상한 힘을 사용하기 전에 이 녀석의 등뼈가 부셔지기 쉬울테니까 말야.
아야: 그 아이는 관계없잖아요. 놔주세요!
???: 그건 안되지.
???: 넘버 9이다. 퀸을 잡았다. 헬기를 준비해 둬라. 20분이면 충분하다. 알았지? 녀석들도 날려버리는 거야! 서둘러!
No. 9: 이렇단 말이지. 이 얼굴의 답례로 너와 재미있게 즐기고 싶지만, 그렇지도 못하겠군? 뭐 걱정하지마. 나의 부하들이 재미있게 놀아줄 테니까. 조금 크게 말이지.
아야: 기다려요! 그 아이를 어떡할 셈이죠?
No. 9: 응? 걱정마. 이 녀석은 중요한 씨앗이야. 죽이거나 하진 않아. 어차피 네가 살아있으면 말이지만….
아야: 멈춰요!
No. 9: 호오. 내가 한일이 예의에 벗어났나 보지? 네가 결계를 없애준 덕분에 이렇게 퀸을 잡을 수 있었어. 고마워.
아야: 이런… 이브….

세이브를 하고 관리실로 가서 모니터를 이용해 시큐러티 시스템을 정지시키고 1층의 닫혀진 문을 열자. 방안의 전화를 살펴보면 피어스의 쪽지를 발견할 수 있다.

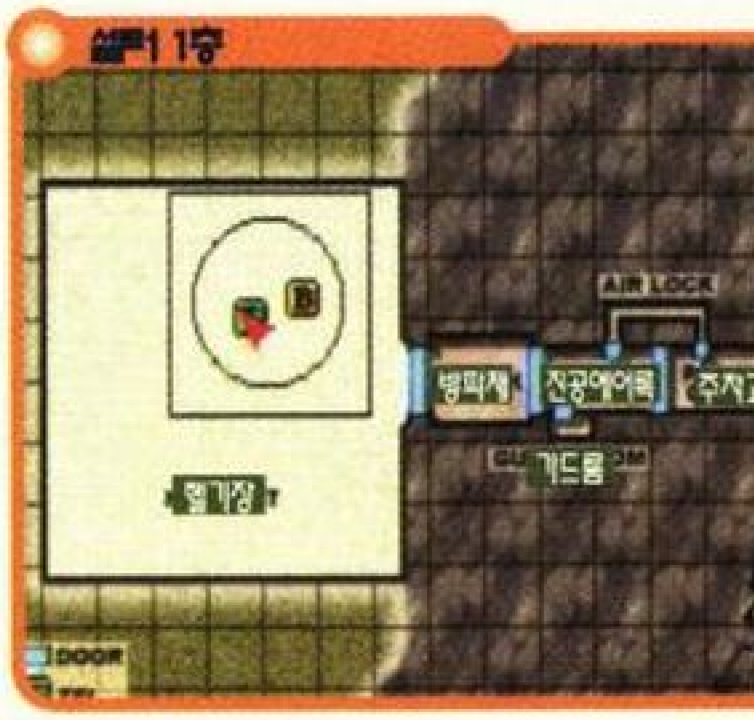
피어스의 메세지

아야에게. MIST의 헌터들이 모아온 NMC의 DNA데이타 모두가 이 시설의 데이터 뱅크에 보존되어 있었다. 어쩐지 연구에 이용되고 있었던 것 같다. 우리들 MIST의 정보는 조직에 이용되고 있었다. 게다가 볼드윈 상급수사관이….

메모를 읽은 뒤 전화로 쥬디를 통해 루파트에게 이 사실을 전하자. 주차장으로 가는 도어록을 해제하고, 시큐러티 시스템을 다시 정지시킨 뒤, 지하 주차장으로 가자. 오른쪽의 패널을 조사하면 차의 열쇠를 입수하고, 다시 한번 조사하면 패널을 누를 수 있다. 여기서 황색과 푸른색 버튼을 누르면 차고가 열리고 전기자동차를 끌어낼 수 있다. 이제 반대쪽 셔터 안쪽의 붉은패널을 조사한 후 보맨카드를 사용하면 문이 열린다. 차를 타고 쉘터 1층으로 가자.



▲이곳에 보맨카드를 사용한다



1층에선 좁은 보행자통로로 진행해야 한다. 이곳에서의 싸움은 꽤 어려우므로 주의하자. 진공에어록에는 No. 9의 오토바이가 있으며 이것을 조사하면 이브의 인형을 입수할 수 있다. 가드룸의 록을 해제하면 방파제로 들어갈 수 있다. 이곳을 빠져나가면 CG가 이어진다.


▲밖에는 무수한 고렘이?


◀악명높은 미합중국의 해병대


▲잔인무도한 녀석들이다



???: 그럼 전황은?

스탭: 선발대가 거의 제압을 완료했습니다.

???: 흐음… 어떻게 된 거지?

스탭: 생물학적인 결계에 의해 침입할 수 없는 구역이 있는 것 같습니다.

???: 3년전의 사례와 똑같은 건가?

스탭: 아마도….

???: 그거라면 MIST의 요원이 파괴했다고 방금 전 보고를 받았는데….

스탭: 그것이, 새로운 다른 결계가 확인되었다고 현지로부터 연락이 있어서.

???: 설마하니 목표가 있는 장소는?

스탭: 아직 발견의 보고가 없었기 때문에 아마도….

???: 전의 그 첩보원은?

스탭: 소식이 끊어진 것 같습니다.

???: 어떻게 되가고 있는 거야. 모든 방법을 사용해도 부족하지 않은가

스탭: 그것을 대비한 D플랜입니다. 엘레펀트로 위성궤도상에서 조격하여 순식간에 소멸시킨다면 최악의 사태는 막을 수 있습니다.

???: 선발부대의 철수는 어느 정도 필요하지?

스탭: 안됐지만 더 이상 시간이 없습니다. 그들은 명예로운 영웅으로써 국립묘지에 안장되겠지요.

???: 그 결단을 나에게 하라고?

스탭: 대통령 각하. 미합중국 2억 6천만의 운명이 이 결단에 걸려 있습니다.

대통령: 알고 있어….



▲백악관의 결단





소위: 네오 미토콘드리아?

아야: 역시 말해주지 않았군요. 우리들 MIST의 사냥감… 크리처를 만들어 내는 인자에요.

소위: 그래서 쉘터 내부에 생물학적오염이 넘쳐지고 있다고요?

아야: 지금쯤 숙주가 죽은 네오 미토콘드리아의 덩어리가 새로운 집을 찾는 동물처럼 육체를 찾아 서성대고 있을 거에요.

소위: 음… 갑작스런 일이라 믿기 어려운 이야기군… 뭐 어찌 됐든 문제는 없습니다. 전원 NBC(화생방)장비를 가지고 있으니까.

아야: 과연 그럴까요? 녀석들은 체내의 미토콘드리아를 조정하는 일도 가능해요.

소위: 그러고 보니 사이보그들 외에도 괴물과 싸웠다는 병사의 보고도 있었습니다. 물론 아직 부하 중에 그런 이변을 겪은자는 없지만….

아야: 적어도 안에 들어갔던 사람들은 분리해서 검사해 보는 쪽이 좋아요.

소위: 그러죠. 그런데 실례지만 그쪽 자신은 어떻게 된 건가요?

상사: 실례하겠습니다.

소위: 실례….

아야: 이브….



▲이브의 모습이 다시 떠오른다

소위: 블레어 수사관… 블레어 수사… 안좋은 소식이지만 주변 일대를 구석구석 탐색해 봐도… 이야기하신 소녀와 남자는 발견하지 못했습니다. 다른 분도 마찬가지이고요.

아야: 그렇군요… ! 쉘터 내부는 완전히 제압되어 있습니까?

소위: 정직히 말하죠. 한곳에만 무언가의 장벽이 쳐져 있어 아직 침입하지 못한 구역이 있습니다.

아야: 역시….

소위: 뭐, 짚이는 데라도?

아야: 예… 저라면 분명 그곳에 들어갈 수 있을 거예요. 상태를 보러가도 괜찮겠지요?

소위: …좋습니다. 단, 제압한 에리어는 거의 안전하지만 아래층에 대해서는 보증하지 못합니다. 주의하십시오.

아야: 감사합니다.

이제 내부에서 세이브를 할 수 있다. 탄박스도 있으므로 탄을 보충할 수 있으며 링겔도 입수할 수 있다. 밖으로 나오면 프린트가 온다. 그리고 왼쪽에는 죠디가 와있다.

아야: 프린트, 잘도 찾아왔구나!

아야: 응? 머리에 뭔가가 묶여있네?

더글라스의 편지

아이에게. 네가 이 편지를 읽고 있다는 것은 무사하다는 거구나. 혹시 해서 도움이 될만한 물건을 프린트에게 보내니 잘 써주기 바란다.

죠디: 선배님! 무사해서 다행이에요. 드디어 성공하셨군요? HAL의 꼬리를 잡았군요?

아야: 뭔가 알아냈어?

죠디: 선배님이 이야기 했던대로 그 녀석 조직에 정보를 팔고 있었어요.

아야: 역시… 그렇군.

죠디: 조직에 대해 뭔가 알고 있나요?

아야: 거의 증거는 남아있지 않았어.

죠디: 그렇군요… 하지만 이쪽은 그 정도가 아녀요. 다른 지역의 MIST상급수사관도 거의 연결되어 있던 것 같아요. 선배들이 고생해서 쓰러트린 NMC의 유전정보가 악용되다니… 지금 루퍼트씨가 조사하고 있지만 큰일이 될꺼예요 이건….

아야: 미스트의 내정은 그에게 맡겨두면 될꺼야. 난 이쪽의 결판을 내겠어.

죠디: 그야말로 선배님이에요! 근데 피어스는?

아야: 그게… 행방을 알 수 없어.

죠디: 그렇군요… 하지만 부럽네요. 그는 항상 겁쟁이인 주제에 선배님의 일이라면 슈퍼맨같은 행동력을 발휘하니까.

아야: 무슨소릴 하는 거야 지금!

죠디: 까… 무서워.

죠디: 참, 그리고 방금 소위와 이야기해서 BP를 무기와 교환할 수 있도록 부탁했어요. 건너편 트럭 위에 있는 공병에게 부탁해 보세요. 그리고 밖에 있던 선배님의 짐들을 모아왔어요. 뒤의 콘테이너 속에 있어요. 그나저나 피어스, 걱정이네요… 그 이브라는 아이도.

아야: 응.

죠디: 하지만 분명 괜찮을꺼예요. 피어스는 지금 슈퍼맨이 되었고 그 아이도 에스퍼니까.

아야: 그래 분명….



▲죠디가 이곳까지 와 있다

PlayStation

POWER 공략왕!

병사와 이야기하면 근처의 탄박스에서 탄을 보급받을 수 있으며 컨테이너 안에는 여러 곳의 짐들이 와있다. 준비가 끝나면 쉘터 안으로 들어가자. 지하주차장에 들어가면 전화가 온다. 또한 프린트에게 인형을 사용하면 이브가 있는 곳까지 안내해 준다.

소위: 블레어수사관입니까? 그랜트소위입니다. 자세한 건 잘 모르겠지만 방금 전 저희들에게 긴급철수명령이 내려졌습니다. 당신도 빨리 돌아오는 게 좋을 거라 생각돼서… …분명 아직 발견되지 않았지만… 알겠습니다. 더 이상 말리지 않겠습니다. 하지만 조사가 끝나면 한시바삐 돌아와 주십시오.

이제 고렘냉동실로 향하자. 이곳에 피어스가 있다.

아야: 피어스!
피어스: 아야군? 추워… 여기는?
아야: 쉘터 안이에요.
피어스: … 그래! 관리실의 컴퓨터에서 조직의 관련기관을 조사하다가 붙잡혀서….
아야: 안심해요. 볼드윈은 잡혔어요.
피어스: 그래? 잘됐어.

피어스: 조금만 더 있었다면 설인이 되버릴뻔 했어.
아야: 미라에 설인까지 당신도 큰일이네요.
피어스: 그럼 나도 크리쳐의 길로 들어설까?
피어스: 하여튼 고마워. 두 번이나 구해주다니.
아야: 미안해요. 나 때문에 이런.
피어스: 그… 저… 그러니까.

아야: 라고 전하는 거에요….
피어스: 그래? 알았어. 직접 매듭을 짓겠다니 아야 다워. 앞으로의 여러가지 일은 나에게 맡겨. 너는 한시 빨리 이브를.
아야: 알겠어요.
피어스: 안녕이라고는 하지 않겠어. 지상에서….
아야: 지상에서….

소독실에 들어가면 불에 타고 있는 병사가 있다. 이벤트후 프린트에게 병사를 부탁하고 텐트로 돌아가면 구입무기가 늘어나 있다.



▲어느 나라에서 왼손으로 경례를…

아야: 괜찮아요?
일병: 누구지?
아야: FBI에요.
일병: 눈이 보이지 않아. 이 앞에서 방사능이 일어나 갑자기 뜨겁게… 대량으로 쐬여버렸어. 이젠 틀렸어. 너도 빨리 도망치는 게 좋을꺼야.
아야: 괜찮아요. 화상은 방사능에 의한 것이 아니에요. 체내의 미토콘드리아가 증식하여 세포가 일시적으로 열을 발했을 뿐. 조금있으면 눈도 보이게 될꺼에요.
일병: 정말이야?
아야: 그러니까 힘을 내요. 같이 있어주고 싶지만 시간이 없어요.
일병: 조심해. 하지만 네가 이야기한 것처럼 거짓말처럼 아픔이 가셨어. 눈이 보이게 되면 걸을 수 있을 것 같아.
아야: 조심해요.
일병: 어이 그쪽은!



▲완전히 타버린 병사

관리실로 가는 길에 이브와 No. 9, 그리고 카일을 만나게 된다. 이후 세이브가 불가능하므로 소독실에서 준비를 마친 후 세이브하고 이곳으로 향하자.

No. 9: 안심해. 이 꼬마는 네 녀석의 동료야. 앞으로 어떤걸 하면 좋을지 가르쳐 줄꺼야.
아야: 이브를 놔줘요.
No. 9: 이거, 드디어 괴물역이 끝나는군. 이걸로 배우가 모두 모였어. 관객이 한명뿐이라는 게 조금 안타깝지만 말야.
아야: 카일!?
No. 9: 네 녀석이 군대를 불러왔기 때문에 이브… 아니 퀸의 회수작전은 완전 실패야. 엄청난 자금을 투입해온 조직의 계획은 단 한명의 여자에 의해 물거품이 되어 버린 거지. 덕분에 나는 안전장치까지 사라져 이젠 몇 시간밖에 살지 못해. 하지만 그냥 죽지는 않아. 어쨌든 생각해 보면 나 한명으로도 이 계획은 완수될테니까 말야. 문자대로 세계는 나의 손안에 있다… 대단하지?
아야: 무슨 짓을 하려는 거죠?
No. 9: 좋아. 저승으로 가는 기념품대신 가르쳐 주지. 퀸이 체내로 빨려들어 간다면 지능을 얻은 이 녀석은 탈피하여 성체가 되어 하늘로 날아올라 바이러스를 퍼트려 감염된 인류의 유전자는 변모해 가지. 언젠간 지구 전역에서 인류는 ANMC로 진화하지.
아야: ANMC가 되는 것 따윈 아무도 원하지 않아요.
No. 9: 그래! 원하지 않아! 그렇기 때문에 변하지 않으면 안되는 거야. 알겠어? 인류는 환경개조라는 안이한 진화를 손에 넣어 버렸어. 이미 대다수의 인류가 원하는 것은 싸구려이며 획일적인 행복. 하지만 이미 지나가 버린 생물에게는 태고적부터 미래가 없다는 것이 정해져 있지.
아야: 하지만 사람은 보다 좋은….
No. 9: 어이! 마디건! 이 바보에게 조금 가르쳐 줘!



▲이브, No. 9, 그리고 카일

아야: 카일! 어째서 이런 녀석의 말대로….
카일: 우리들 조직은 인류의 미래를 마음속으로부터 걱정하고 있어. 이전 이 지구에 인류와 같은 넓게 동종의 대형생물이 번식한 예가 없어. 지구는 자기 자신의 배속의 아이에게 태반을 먹여가며 죽어가고 있지. 그래서 조직은 인류의 존속과 구제를 위해 새로운 자연폐쇄계를 고안했지… 그것이 ANMC에 의한 인류독단의 식물환. 말하자면 상호먹이 시스템이지. 분명 듣기에는 나빠… 징그러울 정도의 느낌이겠지. 하지만 평화다, 평등이다, 위기다 등 내세울 좋은 말은 산더미같이 있지만, 뭔가 근본적이고 구체적 대책이 없는 녀석들보다는 먼 미래까지 볼 수 있는만큼 더 좋잖아?
아야: ….
카일: 녀석들은 사람들을 설득하여 이용하는 것만이 목적으로 상대적인 가치관밖에 없는 위선자지만, 머리나쁜 광신자다 아니다라고 대부분의 가치가 정해져 있잖아. 그 녀석들이 진정한 모습을 보여주던가? 네오 미토콘드리아… 진실의 거울이야. 너도 봐왔지? ANMC들의 더럽고 추한 모습… 그건 녀석들의 마음을 실현화한 것에 지나지 않아 …원래 그런 모습인 거야.
아야: ANMC의 피험자들은 잡혀간 사람들이잖아요!
카일: 아니 틀려. 전원 전향희망자야. 영원한 생명이나 젊은이라는 먹이 앞에 주의나 존경을 내던진 거지. 녀석들의 욕망은 보통보다 강해서 네오 미토콘드리아와의 상성이 좋은 거지.
No. 9: 슬슬 군의 후속부대가 도착할꺼야. 한번에

끝내 버릴까? 이제 됐어. 마디건. 그 바보를 처리해 버려.

카일: 알았어.

아야: 카일….

카일: 너를 이용해 이브를 잡기위해 이것저것 고생했다구….

아야: 그런… 거짓말이야. 왜냐하면 당신은….



▲카일의 총에 쓰러지는 아야

카일: 어릴 적 나는 갈곳없는 폐쇄감을 이 세계에서 느꼈어. 사람과 조금 다른 행동을 취하면 바로 사람들의 시선을 받으며 소외당하지. 하지만 어느날 그 법칙을 눈치채고 모두와 똑같은 척을 해보니 사태는 돌변했어. 네오 미토콘드리아도 똑같아. 지금은 과격하지만 언젠가 조용히 침투할 날이 온다. 너도 ANMC도 그 진화의 격동기에 태어난 이단자에 불과해.

No. 9: 그래! 마음에 드는군! 지금은 너도 가면을 쓸 때야. 나처럼 말야!



▲ANMC에게 빨려들어갈 것 같은 이브

No. 9: 마디건, 네놈이… 배반하다니.

카일: 배반…? 말을 삼가 주지? 나는 인간에게도 구원은 있다고 생각하지만 그렇게 표현되면 조금 곤란하거든?

No. 9: 후회할꺼야.

카일: 벌써 하고있어. 좀더 빨리 너를 해치웠어



▲잡아먹히는 No. 9

야 했어. 이브나 아야를 위험에 처하게 하기 전에 말야.

No. 9: 젠장! 바보녀석들. 함께 처리해 주지. 으… 으악 그만둬….

아야: 카일, 이브… 다행이야.

카일: 미안해. 이곳에서 일어나고 있는 전모를 파헤치기 위해서는 이렇게 할 수밖에….

아야: 괜찮아요. 당신이 급소를 비켜서 쏘았을 때 알았어요.

카일: SQ947C, 목표 탈취에 성공. 부상자가 생겼다. 급히 구원을 요청… 응? 이상한데? 반복한다 SQ947C.

이브: 저기 아야….

아야: 저게 별님이야?

카일: 저건… 큰일이야! 그렇단 말이군! 아야! 저쪽으로 도망쳐!



▲하늘의 별?



▶인공위성의 무차별 공격



▲폭발하는 드라이필드



◀웰터도 직격을 맞고



▲이것이 진화된 ANMC?

아야: 도대체 무슨일이…? 이브! 카일!

카일: 아야! 무사해?

아야: 카일!? 다행이야… 상처는?

카일: 나는 괜찮아. 그것보다 이브가 아래로 떨어졌어.

아야: 뭐라고!?

카일: 빨리 도와주러 가! 그 괴물도 함께 떨어져버렸어.

아야: 알았어요.

카일: 그… 그곳에서 아래로 내려갈 수 있을 거야. …서둘러.

아야: 목소리 상태가 이상해요… 카일 정말 아무렇지 않아요?

카일: 지금의 불로 옷이 타버렸어. 그렇게 원한다면 누드라도 보여줄까?

아야: 바보!

카일: 말도 아니군. 내가 여자한테 이렇게 빠져들다니….



▲하지만 카일은…

이제 엘리베이터를 이용 고치 하부로 들어가면 마지막 결전이다. 2번 싸워야 하므로 탄과 회복약의 분배에 신경쓰자.

보스전

No.9 흡수 ANMC



머리와 어깨2, 꼬리, 하부 등으로 구성되어 있다. 독공격과 에너지포공격, 냉기공격 등을 사용하는데 양쪽어깨를 부수면 독공격을 할 수 없으므로 우선 양쪽어깨를 공격한 뒤 두부를



▲화염방사기로 지지자

공격하자. 두부가 부서지면 충격파공격을 하며, 부서진 목부분을 계속 공격하면 배부분이 열리며 파동포공격을 한다. 열렸을 때만 공격이 가능하므로 배가 열리면 에너지샷+화염방사기로 지져주자. 다음으로 이어지는 보스를 위해 기관단총은 아껴두고 라이플로 싸우자.



▲이것이 파동포 공격. 강력하다

대시, 하늘로 올라갔다 찍기 등 몸을 사용하는 것. 쉴새없이 뛰어다니면 반 정도는 피할 수 있다. 어느 정도 데미지를 주면 분신을 만들어 내는데, 구석에 올리기 전에 공격해 죽이던지 라이프드레인으로 흡수해 버리자. 링겔액으로 회복해 가며 끈질기게 싸우면 이길 수 있다.



▲에너지탄 공격

녀석을 쓰러트리면 바닥으로 떨어진다. 이제 바닥의 붉은점이 빛나는 곳에 보맨카드를 사용하면 다리가 생기고 이브를 구하러 가지만 바닥에서 ANMC의 고리가 나타나 이브를 흡수해 버린다.



▲이브를 흡수해 버리는 ANMC

보스전 이브 흡수 ANMC



이제 정말 마지막이다. 적은 새처럼 날아다니며 공간이동까지 쓰는데 이브는 활동범위가 다리 뿐이라 지형적으로 매우 불리하다. 에너지샷+MP5로 승부하자. HP가 많기 때문에 스파르탄 500발로 죽일 수 없으므로 히드라도 어태치 해둬야 한다. 주공격은 공간이동 후



▲분신을 빨리 없애라

???: 아야… 아야?

아야: 카일? 카일인가요…? 내가… 살아있나요?

카일: 그래 살아있고 말고.

아야: ! 이브는?

카일: 무사해… 옆에서 조용히 쉬고 있지.

아야: 다행이야. 카일, 전… 하고싶은 이야기가 정말 많아요.

카일: 나도야. 하지만 지금은 쉬는 게 좋아

아야: 하지만… 전… 당신을 처음 만났을 때….





▲카일인가?

???: 누군가 쓰러져 있다! 젊은 여자와… 그리고 어린아이. 두명이야. 살아있어!

???: 어이! 괜찮아? 하지만 이런 곳에서 용케 무사했군… 구조반! 여기야!



▲카일은 어디로

2000년 9월 7일 오후 9시 5분. 워싱톤 D. C. 백악관

스탭: 다행히도 MIST 요원들의 활약에 의해 사상자는 소수로 매듭지어진 것 같습니다.

대통령: 그렇군. 그거 다행이야. 이후 그 미녀 헌터라는 사람을 이곳으로 초대하지 않으면 안되겠는걸? 참… 매스컴은?

스탭: 대부분 소형핵폭탄에 의한 강경집단의 테러라고 보도하고 있는 것 같습니다.

대통령: 잘 먹혀들어갈 것 같군

스탭: 그 정도로도 충분할 정도로 민감한 사건이기 때문이죠.

대통령: 맨하탄 봉쇄사건과의 '유의성을 지적하는 보도는?

스탭: 아직은 없습니다.

대통령: 좋아.

스탭: 현재 모든 증거회수에 전력을 다하고 있기 때문에, 그들이 끼어들 때쯤이면 별볼일 없는 정도의 기사도 남아있지 않을 것입니다.

대통령: 러시아와 중국이 레일건 사용에 대해 중대한 입장을 표명해 왔는데?

스탭: 그 문제라면 걱정할 필요도 없습니다. 무인지대에 걸친 태양광발전위성의 마이크로파 송신실험의 실패로써 위조 CG까지 준비하여 곧 공식적으로 발표할 예정입니다. 무공해 에너지를 추구하는 노력은 오히려 세계여론을 우리 편으로 만들 것입니다.

대통령: 음…;

스탭: 단지 한가지 마음에 걸리는 것이…;

대통령: 뭐지?

스탭: 전에 그 정보원에 대한 것인데, 사직하겠다는 연락을 마지막으로 종적을 감춘 것 같습니다.

대통령: 뭐라고! 그는 너무 많이 알아버렸어. 반드시 찾아내서 신병을 확보하게.

스탭: 말씀대로 이미 수배해 두었습니다.

대통령: 생각해 보게. 이 사건과 조직의 구성원이 명백히 밝혀질 때에는 우리 나라뿐만 아니라 미래 인구통제계획에 출자했던 많은 국가에 대혼란이 야기될 거야.



▲정치와 현실은 이렇게 다른 것인가?

그후로 거의 1년의 시간이 지나려 한다. 그후 사적조직에 기밀을 팔아넘긴 것으로 FBI 일부의 간부와 MIST 상급수사관은 FBI 자신의 손에 의해 하나하나 체포되었다. 하지만 지하실험설비를 운용하고 있던 비밀의 조직과 그 프로젝트의 전반에 대해서는 국가기밀로 취급되어. 결국 우리들에게 아무런 설명도 없이 입막음이 되어버렸다.

그후 사건은 강경집단에 의한 무장봉기와, 그 진압을 위한 군사행동으로써 일반들에게 공개되었다. 언제나 그렇듯이, 마치 냄새나는 것에 뚜껑을 덮듯, 네오 미토콘드리아의 존재는 다시 암흑속으로 사라졌다.

하지만 우리들도 말없이 손가락만 빨고 있을 수는 없다. 체포된 볼드윈을 대신하여 상급수사관이 된 루퍼트는 죠디와 협력하여 MIST의 활동내용, 그리고 NMC의 정보의 일반공개를 목적으로 비밀리에 준비중이다.

일본의 생물학자 마에다 박사가 제안한 '초인론'이라는 가설이 있다. 네오 미토콘드리아 유전자의 특징규명에 성공, 그 잠재적 보유자의 탄생확률과 10년 후의 발증확률을 계산, 그 결과가 오히려 네오 미토콘드리아 유전자의 보유자만이 새로운 인류의 진화를 방향짓지 않을까 하는 이단론이다.

피어스는 이 가설을 토대로 마에다 박사와 협력하며 네트웍을 구축하여 유전자보유자의 발견에 힘쓰고 있다. 둘은 어딘가 닮았기 때문에, 의기투합되는 것 같다.

나와 같은 기생자에게 힘을 부여하며 공생하는 것이, 네오 미토콘드리아에게도 결국 합리적인 생식방법인 것이다. 라는게 그의 주장이다. 그러므로 발증 전에 보유자를 교육하여 의지를 빼앗길 위험을 회피해 볼 생각인 것 같다.

어린시절부터 따돌림을 당해왔던 피어스는, 네오 미토콘드리아의 보유자가 마녀재판처럼 박해받는 것을 싫어하고 있는 것이다. 그는 드디어 살아갈 목적을 찾았다며 힘을 내고있다. 현재의 그에게는 이전과 같은 불신을 전혀 느끼지 못한다. 죠디도 이제 안심하겠지.

이브는 루퍼트가 FBI의 간부에게 잘 부탁해준 덕분에, 호기심의 눈총을 받을 일없이 나의 여동생으로써 함께 살게 되었다. 지난달부터 다니기 시작한 중학교에서도 재미있게 지내고 있는 것 같다. 더 이상 과거의 괴로운 것들은 완전 잊어버린 것처럼 밝게 지내고 있으며, 벌써 학교의 인기인이 된 것 같다. 네오 미토콘드리아의 힘도 지금은 거의 소실된 것처럼 보인다.

더글라스씨는 그 폭발로 부상을 입어 입원해있었지만, 현재는 완치되어 드라이필드 재건에 힘쓰고 있는 것 같다. 지난주 도착한 편지에는 가격을 기록한 라이플스코프의 사진이 들어 있었다.

모두들 각자 그 사건을 자신 나름대로 소화하여 새로운 길을 걷기 시작하고 있다.

하지만 그날 이후 카일 만이 행방불명인 채이다. 사건을 해결하며 그를 찾아보고 있지만 행방을 전혀 알 수 없다. 그 정도가 아니라 상처가 없다면 그가 실재로 존재했는지조차 의심할 정도로 그에 관해 아무런 단서도 찾지 못했다. 설마 그후 어떤 트러블에 말려든 것인가? 아니면 나와 이브를 구해준 것은 꿈이었을까…. 어쨌든 나는 앞으로도 그를 계속해서 찾아볼 것이다. 결코 포기하지 않는 것을 가르쳐준 것은 바로 그였기 때문에….

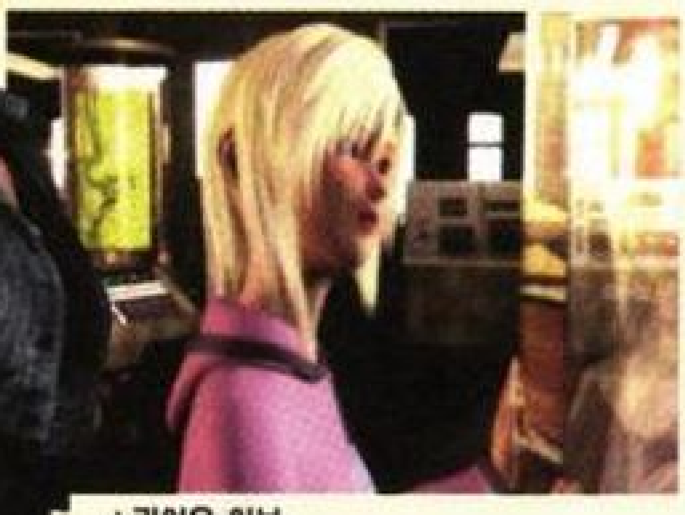
내일은 오래간만에 휴가를 얻어 이브를 자연사박물관에 데리고 가기로 했다. 피어스가 휴관일에 들어갈 수 있도록 특별히 마련해 주었기 때문이다. 지식욕이 엄청난 이브는 벌써 내일의 일을 생각하며 흥분하여 이것저것 이야기하다 잠이 들었다. 내일은 그녀의 질문공세에 나의 지식을 총동원하지 않으면 안되겠지….



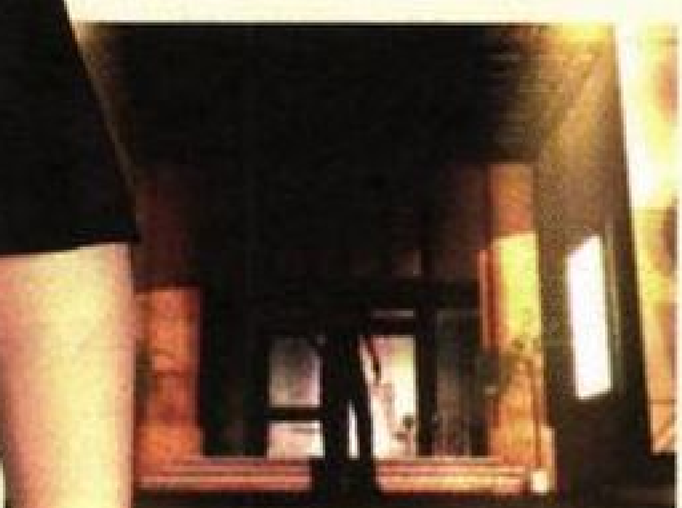
그리고 2001년 9월 1일 오후 7시 16분. 뉴욕 자연사박물관



▲이것은 DNA 2중 나선 구조?



▲귀여운 이브



▲저 남자는?



▲미소짓는 아야

모하베사막 쉘터

진행 프로차트

2층리프트	발전실
↓	↓
실험동물실	쉘터2층
↓	↓
처치실	샨바라
↓	↓
연구실	지하6층
↓	↓
침실	교육실
↓	↓
연구실	육아실
↓	↓
포트정비가교	성장실
↓	↓
관리실	샨바라
↓	↓
지하2층리프트	해저터널
↓	↓
샨바라	쉘터2층
↓	↓
사바나	관리실
↓	↓
묘지	지하주차장
↓	↓
전망대	쉘터1층
↓	↓
숲길	주차고
↓	↓
신전	진공에어록
↓	↓
(섬)	방파제
↓	↓
	헬기장

쓰레기처리장 이후 지하3층의 분기에서 엘리베이터를 타면 이쪽으로 오게 된다.

카일: *다 왔어. 너는 여기서 내려.*

아야: *예?*

카일: *나는 위층을 조사하겠어. 여기서부터 나눠서 가자구.*

아야: *좋아요.*

카일: *이걸 가지고 가.*

아야: *뭐죠?*

카일: *이 실험장의 시스템을 만들어낸 프로그래머의 ID카드 같아. 시큐리티 시스템에 쓰일꺼야. 아참. 그리고 패스워드도 가르쳐 주지. 메릿사(MELISSA) 마야(MAYA)*

아야: 뭐라구요?

카일: 그래, 지금까지의 네오 미토콘드리아를 보유한 사람들의 이름이지.

아야: ……;

카일: 어이 착각하지마. 이래봬도 탐정이라니까? 그 정도야 간단하지.

아야: 마야는 언니의 이름… 메릿사는…;

카일: 아야… 너는 너다. 분명 나는 너의 옷 속에는 흥미가 있지만, 태어난 과거에 대해서는 확실히 말해 어찌됐든 상관없어.

아야: 카일…;

카일: 조심해…;

아야: 당신도…;



▲카일과 헤어지게 된다

이제 중앙통로를 통해 실험동물실을 거쳐 처치실로 향하자. 처치실 문은 요시다 카드로 열 수 있다. 실험실에서부터의 루트는 드리이필드로 갔을 때와 동일하므로 그것을 참고하자. 자료 조사중 카일에게 전화가 온다.

아야: …;

카일: 아야겠지? 알고 있어. 이곳에서 너의 병아리 머리가 잘 보이거든.

아야: … 카일… 당신 알고 있었군요.

카일: 그래… 그래서? 네 책임이 아니잖아? 또 다른 거라도 있어? 그냥 그렇게 받아들이기로 한거야? 너답지 않아.

아야: 너무해…;

카일: 책임을 느낀다면 직접 처리하면 되잖아. 그 쪽이 훨씬 너다워.

아야: 하지만.

카일: 그것보다 아야. 보여주고 싶은 것이 있어. 바로 이쪽으로 와줘. GSP에 데이터를 보낼게.

아야: …알았어요. 가죠.

카일: 그렇게 해야지! 기다릴게.

이제 1층의 포트정비가교로 가면 카일을 만나게 된다.

카일: 놀랐지?

아야: 느껴져. 안에 무수히 많은 네오 미토콘드리아가 있어…;

카일: 그래… 이 녀석이 생물 리액터… 말하자면 네오 미토콘드리아유전자 증식기지. 그리고 탈피하여 성체가 되면 네오 미토콘드리아 유전자가 뭉쳐진 벡터 바이러스를 뿌리며 비행하는 흉폭한 생물로 변신하지.

아야: 그렇다면 이 생물이 밖으로 나가면 서부의 생물들은…;

카일: 아니, 그 정도로 끝나지 않아. 신간의 세포에 침입한 바이러스는 미토콘드리아 유전자를 핵으로 보내 네오 미토콘드리아의 힘을 얻은 인간은 새로운 자손을 남기려 하지. 즉, 결국엔 전 지구에 인류의 도태와 진화가 시작된다는 거지.

아야: 어째서…;

카일: …;

아야: 이것도… 이 생물도… 나로부터 만들어진 인간인가요?

카일: 정확히 말하자면 너의 미토콘드리아 유전자에 의해 변모한 인간의 ANMC지.

아야: …;

카일: 더 이상 인간의 원형조차 남아있지 않지만… 까다로운 건 이 녀석에게 화기를 사용할 수 없다는 거야.

아야: 내부의 바이러스가 퍼지기 때문이겠죠.

카일: 바로 그거야. 하지만 다행인 것은 이 녀석은 잠시동안 고치라는 거지.

아야: 어째서?

카일: 안에 있는 단말기에 해킹해서 조사해 봤는데… 이 리액터의 체내에는 정확히 사람 한명이 들어갈 정도의 공간이 있어. 지금은 가만히 누군가가 그곳에 들어오기만을 기다리고 있지…;

아야: 그렇다면…;

카일: 그래. 이 쉘터의 어딘가에 이 녀석의 촉매가 될 녀석이 숨어있다는 거야. 선수를 쳐서 그 녀석을 죽이자.

아야: 좋아요. 제가 그 녀석과 결판을 내죠.



▲거대한 고치

관리실에서 시큐리티 시스템을 정지시키고 모든 도어록을 해제하자. 이제 산바라로 갈 수 있다. 산바라 입구에 도착하면 카일이 날아가 버린다.

아야: 카일!

카일: 앗 뜨거! 신체가 타오를 것 같아…;

아야: 참아요… 바로 수그러 들꺼에요.

카일: 그래… 그때도 그랬어.

아야: 당신이 제게 총을 겨눴을 때 말이군요?

카일: 알고 있었어?

아야: 그때는 아무 말도 안하고 시치미를 뗐죠?

카일: 아니야. 너의 아름다움에 반해서 불따윈… 츠츠…;

아야: 됐어요. 조금 쉰 후에 위로 올라가요. 여기서부터는 저 혼자만의 싸움이에요.

카일: 아부는 아닌데 말야…;

여기서부터 쉘터 밖으로 나갈 때까지는 똑같으므로 전 페이지의 공략을 참고하자.



텐트 밖에는 루퍼트가 와있다.

루퍼트: 의외로 건강해 보이는군?

아야: 와주었군요.

루퍼트: 별로 끌리지 않았었나보지? 송별의 선물을 가지고 왔어.

아야: 하지만 HAL이 증원요원을 보내다니…;

루퍼트: 휴가를 얻었어.

아야: 예?

루퍼트: 나는 지금 팔의 상처를 치료하기 위해 휴양중이지. 한가롭게 홀로 사막에서 지내려 했는데 우연히 너와 만난 것일 뿐이야.

아야: 헤… 그렇군요?

루퍼트: 그 뭐야? 헌터 동료가 더이상 줄어들면 할 일이 늘어나서 곤란해질 테니까 말야.

아야: 고마워요.

루퍼트: 함께 가주고 싶지만 이대로라면 방해만 될 거 같아서. 조심해.

이제 1층의 포트정비가교로 향하자. 피어스 구출이벤트는 없다. 레일건이 발사된 후 2층으로 내려가 고치하부로 내려가면 마지막 보스와 전투가 일어난다. 단 여기서는 망구스와 마에다 SP가 있기 때문에 훨씬 쉽게 싸울 수 있을 것이다. 베드엔딩이기 때문에 구조반에게 구조된 후 바로 스탭이 올라온다.

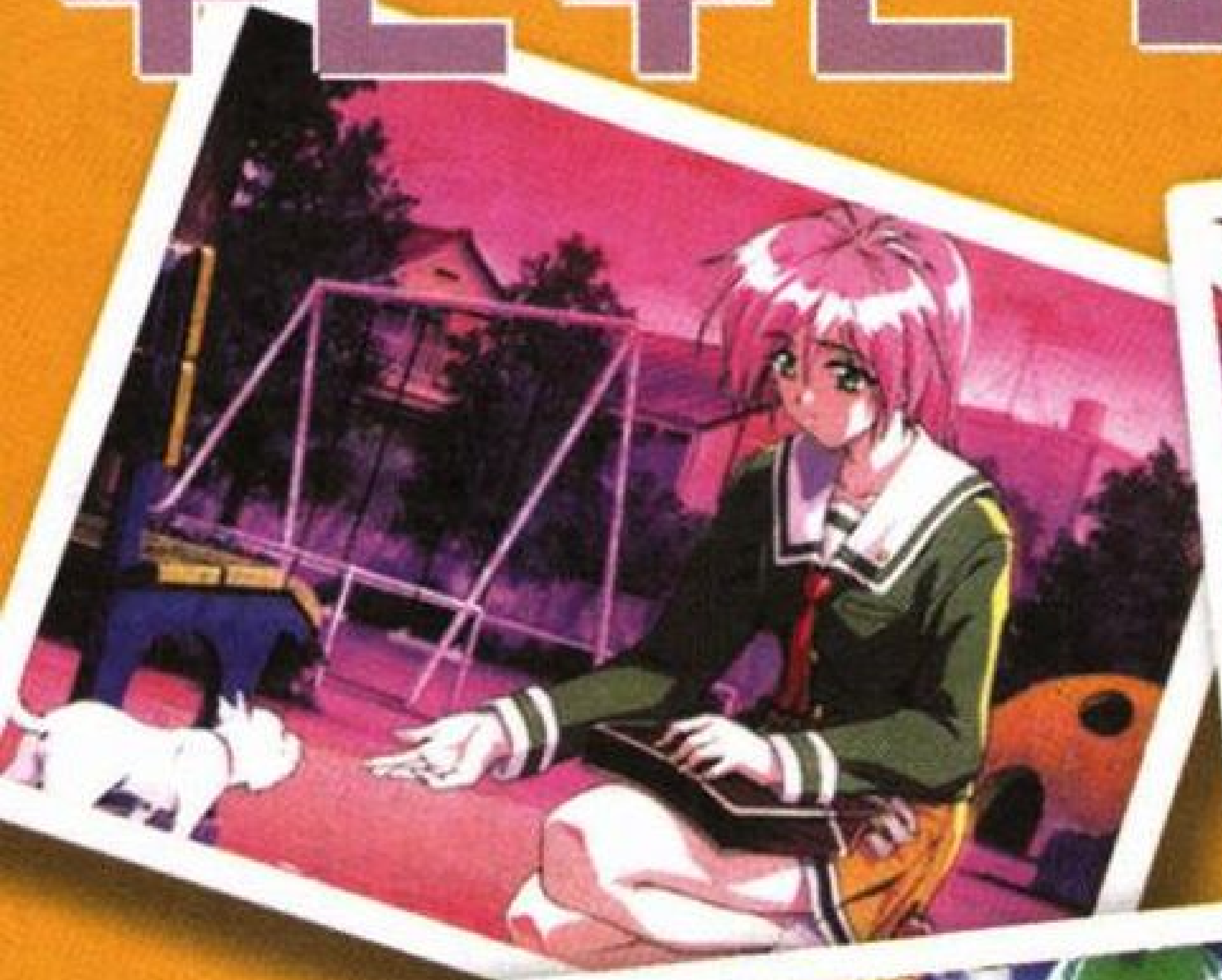
●장르:연애 SLG ●제작사:코나미 ●발매일:11월 25일(발매중) ●발매가:6,800엔(한정판 9,800엔)

PLAYSTATION

그래요! 미안하다잖아요! 쳇, 성질하고는…

두근두근 메모리얼 2

-추가공략-







그래픽	★★★★
스토리	★★★
사운드	★★★★★
연출	★★★★
소장가치	★★★★★
(한정판 소장 가치)	★★★★★★

지난 달에 4일 동안 철야를 하며 공략을 했더니 날림 공략이라는 성화가 자자했다. 일단 죄송하다는 말씀을 드린다. 그런데 저도 이 자리를 빌어 변명 한 마디. 시간 정말 없었습니다. 여러분들이 실제로 겪으시면 그런 말씀 못하십니다. 불쌍한 필자에게 동정 한 마디 해주세요…. 각설하고 이번 공략에서는 지난 달 공략에서는 나가지 못한 나머지 캐릭터들의 공략법과 여타 자잘한 요소들, 그리고 인터넷상의 히비키노 세계에 관한 좀 더 자세한 정보를 싣도록 하겠다. 지면이 상당히 부족하여 더 많은 내용을 싣지 못하는 것을 (하지만 공략에는 별 상관이 없으므로 안심하시길…)송스럽게 생각하며 기타 궁금한 사항은 게임 클리닉이나 필자 防塵에게 엽서로 질문하여주기 바란다.

공략 …› 防塵

캐릭터별 공략과 선택지

지난달에 공략이 실린 히노모토 히카리 양을 제외한 나머지 캐릭터들의 간단한 공략과 선택지를 싣도록 하겠다. 선택지는 캐릭터 공략에 좀더 효과적인 데이트 스팟 중심으로 실었음을 밝힌다 (전부를 원한다면 내게 공략 단행본을 만들 권한을 달라).

아소 카스미 (麻生 華澄)



공략에의 一言-시간 낭비는 금물!

등장시기가 상당히 늦은 관계로 등장 이후로는 거의 폭탄도 처리하지 못할 정도로 시간이 부족함을 느낄 것이다. 기본적으로 데이트를 잘 해주지 않기 때문에 일주일 전에 세이브를 하고 리셋 노가다를 할 각오도 하는 것이 좋을 것이다. 시간의 허비가 없었다면 11월경에는 엔딩을 볼 만한 호감도를 얻을 수 있을 것이다. 그 전까지는 전 능력치를 최대한 올려놓아야 기본 호감도(등장 할 당시의 호감도)를 높이는 데에 도움이 된다. 사전에 폭탄을 두어개 터트리는 것도 다른 캐릭터(특히 히카리)의 방해를 떨구는 데에 그만이다. 호칭은 초반의 호칭을 그대로 두도록.

선택지 정리

장소	아소의 대사	주인공의 대답
산(단풍)	우와, 멋진 단풍이네(うわー, 見事な紅葉ね)	몹시 화난 것 같아요(ものすごく怒ってるみたいだね)
식물원	여긴 자주 와?(ここにはよく来るの?)	응, 푸르름에 둘러싸이면…(うん, 緑に　まれてると…)
중앙공원	수목에 둘러싸이면(樹木に　まれると…)	나무는 조용하고…(木は静かで…)
중앙공원	아, 이 분수에도(あ, ここの噴水にも…)	우리들도 같이…(俺達も一緒に…)
중앙공원	와, 만개…(わ, 満開…)	일년중 오늘밖에…(一年中で今しか…)
중앙공원	개 데리고 있는 사람, 많구나(犬を連れてる人, 多いね)	산보시켜 주기는…(散歩させてあげるのに…)
쇼핑가(팬시숍)	역시 젊은애들뿐이네…(やっぱり, 若い子ばっかりね…)	좋아한다면 나이는…(好きなんだったら年齢は…)
쇼핑가(부티크)	저 옷, 내게 어울릴까?(あの服, 私に似合うかな?)	응, 카스미 누나에게 딱이야(うん, 華澄さんにぴったりだよ)
쇼핑가(부티크)	미안해…(ごめんなさい…)	신경쓰지 말고…(氣にしないで…)
산(단풍)	아, 지금 무슨 냄새 안 났어?(あ, 今, 何か　いがしなかった?)	아마 그건 겨울의 기백일거야(きっとそれは冬の氣配だよ)
산(스키)	스키는 잘 했던가?(ねえ, スキーは得意なんだったっけ?)	뭐, 패러렐로…(まあまあ, パラレルで…)
산(스키)	우와, 굉장하네…(うわぁ, すごいね…)	괜찮을까?…(大丈夫かな…)
미술관	미술관엔 잘 와?(美術館には, よく来るの?)	응, 그냥 그림을…(うん, 何となく繪を…)
볼링장	아-오늘도 변함없이…(あーあ, 今日も, 相　らず…)	즐거우면 점수는…(楽しければスコアなんて…)
볼링장(당구)	응-이럴 땐…(うーん, こういう場合…)	한 번 쿠션에 넣어서…(一回クッションに入れて…)
유원지(관람차)	관람차는 어째서…(觀覽車って, どうして…)	천천히 경치와 분위기를…(ゆっくりと景色や雰圍氣を…)
유원지(관람차)	굉장히 좋은 경치였지(すごく良い眺めだったわね)	전부가 미니류어 같아서…(何もかもミニチュアみたいで…)
유원지(나이트퍼레이드)	이다지도 아름다운 걸까(なんて綺麗なんだろう)	마치 꿈을 꾸는 것 같아요(まるで夢を見てるみたいだね)
동물원	작은 동물들 보는 거 좋아해?(小動物觀るのって, 好き?)	응, 귀여워서 좋아(うん, 可愛いから大好きだよ)
바다(드라이브)	유목이 흘러왔네…(流木が流れ着いてるわね…)	언제나 생각하지만…(いつも思うけど…)
바다(드라이브)	오늘은 상당히…(今日はわりと…)	응, 낮잠이라도 자고 싶어(うん, 晝寢でもしたくなるね)
바다(해수욕)	과연 해수욕 시즌은…(さすがに海水浴シーズンは…)	바다에 들어가면(海に入っちゃえば…)
가라오케	지금 곡, 잘 불렀니?(ねえ, 今の曲, うまく, 唄えたかな?)	느낌이 배어서…(感じが出てて…)
스타디움(야구)	스탠드의 감정 고조…(スタンドの盛り上がり…)	응, 역시 이래야지!(うん, やっぱこうじゃなくっちゃ!)
콘서트장(KNM교향악단)	주인공이 먼저 말한다	오늘 콘서트, 아주 재미있었지!(今のコンサート, すごく面白かったね!)
신사	그런데 유가타…(で, 浴衣…)	굉장히 야해요(すごい色っぽいよ)
불꽃대회	어때, 내 유가타 모습?(どうかしら, 私の浴衣姿?)	여자라는…(大人の女性って…)
불꽃대회	멋져…몇살이 되도…(綺麗だな…いくつになっても…)	카스미 누나는 로맨티스트군요(華澄さんはロマンチストなんだね)
미술관	마치 살아있는 것 같네(まるで, 生きてるみたいね)	응, 이 약동감이…(うん, この躍動感が…)
설날	후후, 어때?…(うふふ, どうかしら?)	딱 어울려요, 미인이야(バッチリ似合ってる, 美人だ)


▲ 어이구, 누님은 예나 지금이나 탱탱하시네요


▲ 면허 참 빨리도 따셨습니다 샘님.


▲ 사진 찍어서 협박하고 싶다

코토부키 미유키(壽 美幸)



공략에의 一言-어려울 것 엄따!

특별한 이벤트가 존재하는 것도 아니고, 단지「불행한 아이」라는 점이 강조된 놀기를 좋아하는 소녀일 뿐이다. 호감도도 잘 올라가고 필요 능력치도 낮다. 전 데이트 스팟에 거부가 별로 없기 때문에 공략은 정말 쉽지만 공략시의 개성이 부족한 점이 오히려 불만으로 남는 캐릭터. 특별히 덧붙일 말도 없다. 전용 호칭 ゆっきー가 가장 좋다.





▲ 어릴 때가 더 나은 것 같다

▲ 호무라도 장비하고 있는 포니테일 모드

▲ 앵글이 조금…

선택지 정리

장소	코토부키의 대사	주인공의 대답
가라오케	어떤 노래 불러?(どんな歌 唄うの?)	당연히 최신 히트곡…(然, 最新ヒット曲…)
가라오케	어라? 노래 멈췄다…(あれー?曲 止まっちゃった…)	자, 계속해서 아카펠라로!(サー, 續きはアカペラで!)
가라오케	어라? 왠지 다음 곡…(あれ?なんか, 次の曲…)	아는 거니까…(知ってるから…)
쇼핑가(팬시숍)	뭘 사야 좋을까?…(何を買ったらいいんだろー?…)	딱 봐서 척하고 오는 걸…(パっと見て, グっと來た物…)
쇼핑가(팬시숍)	아까, 『불행으로부터 당신을 지키는…(さっき「不幸から貴方を守る…)	코토부키가 팟하고…(壽さんがピンと…)
쇼핑가(부티크)	저 옷 어떨까?…(あの服 どうかな?…)	응, 코토부키한테 딱이야(うん, 壽さんにぴったりだよ)
쇼핑가(부티크)	우와-앙! 옷 집으려고…(うわーん, 服 取ろうと…)	다친 데 없어?…(怪我はない?…)
쇼핑가(정크샵)	응-여긴 뭘 사는 데지?(うーん, ここって何を買う所なのかな?)	뭘 산다기 보다…(何を買うってわけじゃなく…)
쇼핑가(정크샵)	아까부터…(さっきからー…)	그건 미유키가 귀여워서야(それはゆっきーがかわいいからだよ)
유원지(제트코스터)	어, 얼래? 또 미유키 탓이야?(あ, あれ? また, 美幸のせい?)	사고에 휘말리지…(事故に巻きこまれ…)
유원지(제트코스터)	어라? 설마 무서웠어?(あれー?もしかして一恐かったの?)	설마, 스릴이…(まさか, スリルが…)
유원지(나이트퍼레이드)	멋지다…(綺麗だね…)	마치 꿈을 꾸는 것 같아(まるで夢を見てるみたいだね)
유원지(나이트퍼레이드)	왜 우리들 앞에서…(ねえ, どうして美幸たちの前…)	모르겠지만…(判らないけど…)
유원지(버추어하자드)	지금꺼 재밌었어?(今の樂しかった?)	응, 그저 그렇다고 할까(うん, まあまあって所かな)
게임센터	같이 저 격투 게임 안 할래?(ねえ, 一緒にあの格闘ゲームやらない?)	살살해…(お手柔らかにね…)
게임센터	저기 그레이군…(ねえ, むこうのグレイちゃん…)	별로 자신 없지만…(あんまり自信ないけど…)
미술관	음-이게 예술이란 것입니까?(ふーむ, これが藝術ってやつですかねー?)	별로 생각안해도…(あまり考えないで…)
볼링장	또 가터…(また, ガーター…)	거기서 2, 3발이라도…(せめて二, 三步で…)
산(단풍)	응-왜 단풍놀이라고…(うん, 何で紅葉狩り…)	일부러 산속에…(わざわざ山奧に…)
산(스키)	미유키 웨어 어때?(ねえ, 美幸のウェア, どーお?)	잘 어울려서 귀여워(凄く似合ってて可愛いよ)
스타디움(축구)	얼래? 지금 골에…(あれー? 今, ゴールに…)	왜지?…(何でだろうね?…)
스타디움(야구)	그라운드 예상보다 넓어서…(グランドって豫想以上に廣くって…)	하지만 환성이라든가…(だけど歡聲とか…)
동물원	응-왜 야행성 동물이…(うーん, どうして夜行性の動物って…)	우리들이 밤새는 거랑…(僕たちが夜更かしなのと…)
동물원	좋아하는 파충류 있어?(好きなは 類っている?)	거북이는…(カメは…)
바다	바다에서는 헤엄치기파?…(海では, 泳ぐ派…)	물가에서 노는게…(波打ち際で遊んでるのが…)
바다	소박한 질문인데…(ねー素朴な疑問なんだけど…)	물고기가 신선하게…(魚が新鮮なままで…)
불꽃대회	우와아, 멋져…(うわあ, 綺麗…)	코토부키는 로맨티스트구나(壽さんはロマンチストなんだね)
불꽃대회	에헤헤, 귀엽지…(えへへ, 可愛いでしょ?…)	미유키가 입으니까…(ゆっきーが着てるから…)
불꽃대회	우-몇 번 봐도 좋구나(うー何度見てもいいなー…)	말로 할 수 없는 감격이지(言葉にならない感激だよね)
중앙공원	분수 근처는…(噴水の側って…)	위를 보면 무지개가…(上を見ると虹が…)
영화관(말하게돈)	주인공이 먼저 말한다	오늘 영화 최고였지(今の映畵 最高だったね)
설날	에헤헤…(えへへ…)	딱 어울리네…(バッチリ似合ってるね…)
타워	안개가 낀 것 같이…(霞がかかったみたいに…)	그건 진짜로…(それは本 に…)
실내풀장	이 수영복 어때?(この水着 どうかな?)	응, 아주 귀여워…(うん, すごく可愛いよ…)
수족관	응-어떻게…(うーん, どうやって…)	조교사에게 무슨 약점이라도…(調教師に何か弱みでも…)
신사	왜 그래?…(どうかしたのー…)	유카타 차림의 미유키…(浴衣姿のゆっきー…)

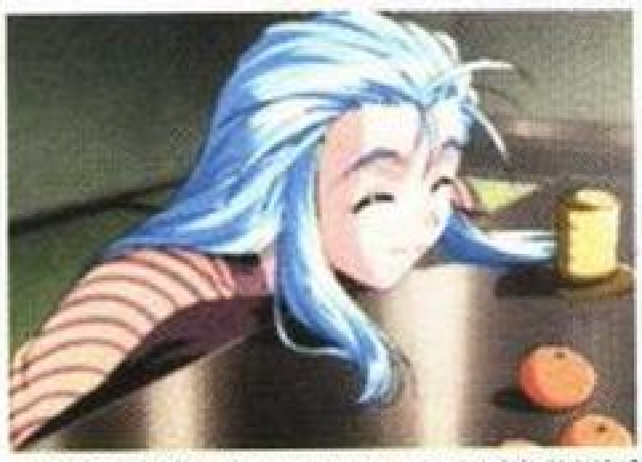
미나즈키 코토코 (水無月 琴子)



공략에의 一言-호감도 상승이 늦은 점에 주목!

코토코는 히카리가 주인공을 좋아하고 있는 것을 알고 있기 때문에 1년 내내 데이트를 해도 호감도의 상승은 눈에 보이지 않을 정도로 작다. 1년을 데이트로 보내고 나면 이듬해부터는 어렵지 않게 공략이 가능하다. 대사 선택에서의 최대의 주의점은 가타가나가 나오는 선택지는 거의 100%라 해도 좋을 정도로 싫어한다는 것. 또한 1년째 크리스마스에 등장하는 더블 데이트 이벤트에서 코토코와 2번 모두 놀이기구를 타면 코토코의 호감도가 파~악 떨어지기 때문에 히카리와 한 번 탈 것. 또한 01년 1~2월에 걸쳐 발생하는 코토코, 히카리 데이트 신청 이벤트는 3번 모두 코토코를 고르는 것이 키 포인트(이 때 생기는 히카리의 폭탄은 나중에 제거하자). 직후에 일어나는 이벤트인 병원 이벤트를 보고 나면 엔딩은 거의 결정되었다고 보아도 좋다. 히카리와의 관계가 어느 정도 있어야지만 공략이 수월하다는 점도 유념해두자. 가장 좋은 호칭은 水無月.





▲ 여타 만화에서도 볼 수 있는 코다츠(일본식 책상 난로)특제 포즈



▲ 滑れば温かくなるよ-뎃가는 호감도 하강



▲ 이후에 1개월 동안은 하교도 데이트도 불가능

선택지 정리

장소	미나즈키의 대사	주인공의 대답
식물원	확실히 손질이 되어있어…(しっかり手入れされてるわ…)	나는 한 송이라도…(俺は、一輪でも…)
식물원	꽃은 참 좋아…(花っていいわよね…)	그렇지, 기분도 바뀌고(そうだね、氣分が わるしね)
식물원	저 화단의 정렬방식은…(あの花壇の べ方は…)	그렇게 화낼 건…(そう怒ること…)
식물원	꽃이 예쁜건 좋은데…(花が綺麗なのはいいけど…)	미나즈키, 벌레 싫어하는구나(へえ、水無月さん、 ぎらいなんだね)
중앙공원	가로수 길 말인데…(木道って…)	계절마다 모습을…(季節ごとに姿を…)
중앙공원	분수는 보고 있으면…(噴水って、見てると…)	물이 흐르는 소리가…(水の流れる音が…)
중앙공원	아, 지금 바람…(あっ、今の風…)	바다에서 온 바람일까(海から來た風かな)
중앙공원	벚꽃을 보면 생각나…(櫻を見ると思い出すわね…)	입학식?(入學式?)
중앙공원	이렇게 보니까…(こうして見ると…)	우리 둘은 괜찮을까?(俺たち二人は大丈夫かな?)
중앙공원	호수와 분수가 있는 풍경은…(池や噴水がある風景って…)	겨울이 좋은 이유가…(冬がいい理由が理解できないな)
중앙공원	아아, 벚꽃…(ああ、櫻…)	풍류구나(風流だね)
수족관	상어 말인데…(サメって…)	무서운 점이?(凄みのあるところが?)
수족관	한 마리만 반대방향으로…(一匹だけ反對の方向へ…)	개성이 중요하니까…(個性が大事だから…)
미술관	으~ㅁ, 이거 어떻게 만드는 걸까… (う~ん、これってどうやって作るのかしら)	점토를 돌리는 거와는…(粘土を練り回すのとは…)
신사	맘에 드는 형태는 아니지만…(氣に入ってる柄じゃないけど…)	굉장히 어울려(すっごく似合ってるね)
신사	내게도 저런 때가…(私にもあんな年の…)	미나즈키는 지금도 귀여워(水無月さんは、今もとっても可愛いよ)
유원지(관람차)	바람에 맞닿을 때…(風で搖れた時…)	미나즈키는 무서운 일을…(水無月さんて怖いこと…)
유원지(관람차)	기왕에 창문이 열렸으면…(どうせなら、窓が開けば…)	먼 곳의 향기를…(遠くの い를…)
유원지(나이트퍼레이드)	헤에, 활기있네…(へえ、賑やかなのね…)	최고의 퍼레이드야(最高のパレードだね)
유원지(나이트퍼레이드)	환성적이네…(幻想的ね…)	나도 그래(俺もそうだよ…)
바다	생각보다 햇빛이 세네…(思ったより日差しが强いわね…)	그런, 냉정한 거 아냐?(そんなぁ、冷たいんじゃな~い?)
바다	넌 어떤 수영복이 좋아?(ねえ、あなたって、どんな水着が好きなの?)	미나즈키가 입고 있는(水無月さんの着ている…)
바다	어머, 좋은 냄새…(あら、香ばしい …)	앗, 대합 구이다(あっ、燒きハマグリだ)
불꽃대회	응, 뭐 그렇지, 어때?(ええ、まあね、どうかしら?)	오늘은 특히 아름다운걸(今日は特に美しいな)

불꽃대회	후훗, 그래서 불꽃을 보는데는…(ウフフ, それで, 花火を見るには…)	물론 어울려(もちろん似合うよ)
불꽃대회	아름다워!…(美しいわ!…)	정말 네 말대로야(まったく, その通りだね)
불꽃대회	시간을 잊을 것 같아…(時間を忘すれそうだわ…)	나도 녹을 듯한 느낌이야(俺も溶けそうな感じだよ)
산(단풍)	으~ㅁ, 최고의 기분이야, …(う~ん, 最高の氣分ね)	황홀한 단풍이야(ほれぼれする紅葉だね)
산(단풍)	글쎄, 뭔가 부족해…(そうねえ, 何か物足りないわね…)	차와 과자 아냐?(お茶とお菓子じゃない?)
산(단풍)	단풍은 계속 보고 있으면…(紅葉って, じっと見ていると…)	풍류지(風流だよね)
스케이트장	어머! 이건 정말…(もう!これはきっと…)	내가 잡아줄께(手を貸して上げるから)
설날	당연하잖아…(前じゃないの…)	딱 어울리네, 귀여워(バッチリ似合ってるね, 可愛いよ)
쇼핑가(팬시숍)	이런 걸 귀엽다 하는 거지?…(こういうの可愛いって言うんでしょ…)	그렇진 않다고 생각하는데(そんなことないと思うけのなあ)
쇼핑가(부티크)	흐음…여러 가지 있구나…(へえ…いろいろあるのね…)	투명하게 짜인…(透かし編みの…)
쇼핑가(부티크)	흐음…최근 유행따위는…(ふう~ん, 最近の流行なんて…)	굉장히 유행하는 것도…(すごく流行ってる…)
가라오케	어머, 그리운 엔카까지…(あら, 懐かしの演歌まで…)	미나즈키의 십팔번 들려줘!(水無月さんの十八番, 聽かせて!)
볼링장	왜 똑바로…(どうして眞っ直ぐ…)	공이 무거운 거 아냐?(ボールが重いんじゃない?)
동물원	어머, 이런 거라면…(あら, こういうのだったら…)	아, 저기 햄스터말이지(ああ, あそこのハムスターね)
동물원	옛날부터 생각했던 건데…(昔から思っていたことなんだけど…)	역시 손과 같이 …(やっぱり手と同じ…)
스타디움(축구)	응원단이 눈에 띄네(應援團が目立つわね…)	필사적으로 응원하는 거야(必死に應援しているものね)
타워	이 마을, 생각보다…(この町って思ったより…)	평소와는 다른…(いつもと違った…)
타워	망원경을 보고 싶어…(望遠鏡をのぞいてみたいな…)	내가 있어(俺が持ってるよ)
타워	유감스러운 날씨지만…(あいにくの天氣だけど…)	맑을 때와는 정반대야(晴れている時とは正反對だよね)
실내풀장	그을리는 거…(日燒げのこと…)	그 수영복, 아주 잘 어울려(その水着, とっても似合うよ)
실내풀장	실내풀장은 웬지…(室内プールってなぜか…)	자외선이 없으니까(紫外線がないからね)



▲ 이런 타입의 캐릭터가 고민하는 모습도 이제는 매너리즘인가…



▲ 어울리지 않아…



▲ 양호실에 아무도 없는지 확인하자

◀ 글쎄…상당히 유치해 보이는 취향인데 뭐 저리도 좋을까…

▲ 슬퍼하고 위로하는 사람이 반대가 되야 하지 않을까?

시라유키 미호 (白雪 美帆)



공략에의 一틀-두근두근 1이 그립구나, 크흑!

정말 전형적인 데이트 스팟에 전형적인 반응, 빠른 호감도 상승까지. 두근두근 1 방식을 그대로 답습하면 어느새 클리어. 당연히 난이도는 낮다. 단 뒤에 소개할 숨겨진 캐릭터 시라유키 마호와 뒤죽박죽으로 등장하기 때문에 미호를 공략하고 싶었는데 마호를 공략하게 되는 파탄도 가끔씩 일어난다. 어쨌든 기본만 지켜주면 미유키보다도 어렵지 않다. 美帆까지 부를 수 있다.



선택지 정리

장소	시라유키의 대사	주인공의 대답
중앙공원	여기서 바라보고 있으면(ここで向かい合っていると…)	연애소설의…(戀愛小說の…)
중앙공원	오리 가족이…(アヒルさんの親子が…)	먹이라도 사 올까?(餌でも買ってこようか?)
중앙공원	시나리오가 막히면…(シナリオで行き詰まると…)	그런…(そういう…)
중앙공원	여기에서 남자와…(ここで男の人と…)	그럼 또 한 번 걸을까?(じゃあ、もう一度歩こうか?)
식물원	이 만큼의 푸르름에…(これだけの綠に…)	익숙한 활엽수가…(見慣れた廣葉樹が…)
식물원	꽃의 향기는…(花の香りって…)	굉장히 기분이…(すごく氣持が…)
식물원	튤립이에요, 귀엽죠(チューリップです, 可愛いですね)	초등학교 때…(小學校の頃…)
영화관(침몰선사랑이야기)	주인공이 먼저 말한다	오늘 영화 최고였지(今の映畫 最高だったね)
영화관(프라이비트 라이온)	주인공이 먼저 말한다	오늘 영화 최고였지(今の映畫 最高だったね)
신사	유카타도 오랫만입니다…(浴衣も久しぶりです…)	아주 잘 어울려…(すごく似合ってる…)
신사	이 유카타, 점으로…(この浴衣, 占いで…)	아주 잘 어울려…(すごく似合ってる…)
유원지(관람차)	굉장히 좋은 경치였지요(すごく良い兆でしたね)	응, 왠지…(うん, なんだか…)
유원지(점보는 집)	당신은 점을 믿습니까?(あなたは占いを信じますか?)	시라유키의 점은…(白雪さんの占いは…)
유원지(회전목마)	저, 어떤 의미로…(私, ある意味で…)	그거 좋은 뜻이야?(それは良い意味?)
유원지(나이트퍼레이드)	굉장히 멋지네요…(すごつきれいですね…)	마치 영화의…(まるで映畫の…)
불꽃대회	저, 저…제 유카타 차림…(あ, あの…私の浴衣姿…)	굉장히 잘 어울려…(すごく似合ってる…)
불꽃대회	불꽃은…(花火って…)	정말 그런 느낌이야(本 にそんな感じだね)
불꽃대회	아…눈물이 나왔다…(あっ…淚が出てきた…)	시라유키는 로맨티스트구나(白雪はロマンチストなんだね)
쇼핑가(부티크)	저 옷, 굉장히…(あの服, すごく…)	귀여운 프릴 붙은 거?(可愛いフリルの付いたやつ?)
쇼핑가(부티크)	미안해요…(すみません…)	꽤 많이 샀네, 들어줄게(ずいぶん買いこんだね, 持ってあげるよ)
쇼핑가(부티크)	제가 고른 옷…(私が選ぶ服って…)	귀여운 데다가…(可愛いと思うし…)
쇼핑가(팬시숍)	많은 케로군 상품이…(たくさんケロちゃんグッズが…)	꽤 많이 샀네, 들어줄게(ずいぶん買いこんだね, 持ってあげるよ)
쇼핑가(팬시숍)	케로군의 가짜도(ケロちゃんのにせ物も…)	가짜라니, 사도야(にせ物なんて, 邪道だよ)
쇼핑가(팬시숍)	너라면 뭘…(あなたなら, 何を買いますか?)	시라유키에게 어울리는 반지(白雪に似合う指輪だよ)
동물원	강아지 자는 얼굴은…(小犬の寢顔って…)	시라유키도 귀여워(白雪さんも可愛いよ)
동물원	코끼리 귀엽죠(象さんって, 可愛いですよね)	특히 눈이 귀엽지(特に目が可愛いよね)
동물원	안아주게 해주다니…(抱かせてもらえるなんて…)	정말, 보송보송해서…(ホント, ふわふわしてて…)
수족관	보세요…(見てください…)	굉장히 웅대한 광경이네(すごく雄大な光景だね)
미술관	미술관에는…(美術館には…)	그냥 오고 싶을 때가 있어(何となく, 来ようと思う時があるよ)
미술관	볼 곳이 많으면…(見るところが多いと…)	시라유키가 좋아하는…(白雪さんの好きな…)
미술관	저도 이런거…(私もこういうの…)	다음에 둘이서…(今度, 二人で…)
비다	꽤 사람이 있네요…(結構, 人がいますね…)	헤엄치는 것만이…(泳ぐのだけが…)
산(스키)	일단 입고 와 봤는데…(一 着てきましたけど…)	그 스키복, 아주 잘 어울려!(そのスキーウエア, すごく似合うよ!)



▲ 스토킹은 어려서부터 익혀야 한다



▲ 개구리 좋아한다면서 좀 버리지 좀 마 좀!



▲ 배경의 여자아이들은 공략 안 되나?



▲ 무섭다…

이치몬지 아카네 (一文字 あかね)



공략에의 一言-배틀 모드를 노린 육성이 중요! 일진들을 격파하라!

아카네의 오빠는 놀랍게도 일진, 그것도 짱! 같은 약속 장소에서 3회 이상 데이트를 하게 되면 등장하는 불량배들의 두목이다. 아카네와의 호감도가 깊어지게 되면 2년째 가을에 4명의 일진들이 차례로 자객으로 등장하고 3년째 가을에는 일진짱과의 대결이 기다리고 있다. 4명의 일진과의 대결을 어찌되든 상관없지만 일진짱과의 대결은 반드시 이겨야 한다. 그렇기 때문에 주인공의 육성 자체를 배틀 모드를 염두에 두고 하는 것이 좋다. 이 이벤트는 유년기의 이벤트와 연계되어 등장하기 때문에 유년기의 이벤트도 보아둠은 필수이다. 이벤트 CG가 3년째에 집중되어 있는 것이 특색.



▲ 누구나 있을 법한 기억이다



왜 하필이면 오늘도 양배추일까?▲



▲ 어어…에 B가 90일 텐데…



▲ 역시 편지는 백너클이지!

장소	이치몬지의 대사	주인공의 대답
가라오케	보통 무슨 노래 불러?(いつも、どんな歌唄うの?)	역시 혼이 흔들리는…(やっぱり、魂が震える…)
가라오케	여기 가라오케는…(やっぱり、カラオケって…)	그렇지 않아…(そんなこのないよ…)
가라오케	나 이런 노래…(ボク、こんな曲…)	옛날 노래를 좋아하겠지…(昔の曲が好きだろう…)
가라오케	지금 노래…(今の曲…)	느낌이 실려서…(感じが出てて…)
중앙공원	난 이 가로수 길의…(ボク、この 木道の…)	마치 도시의…(まさに都會の…)
중앙공원	잉어는 조금 가까이 가면…(鯉ってちょっと近寄ると…)	먹이를 노리는 거야…(餌が目 てだね…)
중앙공원	개 데리고 공원을…(犬連れて公園を…)	그래, 나도 개…(そうだね、俺も犬…)
중앙공원	아까부터…(ねえねえ、さっきから…)	기분 좋구나 라고…(いい氣持ちだなって…)
바다	어머? 설마 수영 못해?(あれ?もしかして泳がないの?)	준비운동이…(準備運動が…)
바다	뭘 멍해있어?(何ボーっとしてるの?)	바닷바람과 태양이…(潮風と太陽が…)
바다	이야-해변은 사람이 꽉 찼네(いやー、浜 は人でいっぱいだね)	바다에 들어가면…(海に入ちゃえば…)
신사	헤헤, 간만에 유가타…(へへへ、久に浴衣…)	잘 어울려서…(すごく似合ってて…)
신사	가끔밖에…(たまにしか…)	괜찮아…(平氣だよ…)
미술관	우와-이거 멋져…(うわー、これ綺麗…)	응, 굉장히 부자같은…(うん、すごくリッチな…)
유원지(관람차)	굉장히 좋은 경치였지(すごく良い眺めだったね)	모두가 미니튜어…(何もかもミニチュア…)
유원지(관람차)	관람차 말이지…(觀覽車ってさ…)	가끔 타면…(たまに乘ると…)
유원지(오침)	재밌다…(面白かった!…)	응, 당장 줄 서서…(ああ、今すぐ んで…)
유원지(나이트퍼레이드)	우와-뭐 이리 멋진 걸까…(うわー何て綺麗なんだろう…)	마치 꿈을 꾸는 것 같아(まるで夢を見てるみたいだね)
불꽃대회	헤헤, 간만에 유가타…(へへへ、久に浴衣…)	잘 어울려서…(すごく似合ってて…)
불꽃대회	우와-뭐 이리 멋진 걸까…(うわー何て綺麗なんだろう…)	응, 오늘 불꽃은…(うん、今日の花火は…)
불꽃대회	우와-몇번 봐도(うわー何度見ても…)	말로는 할 수 없는…(言葉にならない…)
볼링장	해냈다, 스트라이크!…(ヤッター、ストライク!…)	어차피 노는 거니까…(どうせ遊びなんだから…)
볼링장	어머? 또 기계 멈췄다(あれー?また機械止まっちゃったよ)	뭐 이런 날도 있지(まあ、こういう日もあるって)
수족관	야아, 내가 오늘…(ねえねえ、ボクが今日…)	호쾌한 다랑어…(豪快なマグロ…)
스케이트장	왜 그래?…(どうしたの?…)	아카네가 잘 타니까…(一文字が上手いから…)
스케이트장	스케이트 종류는…(ねえねえ、スケートの種類って…)	호쾌한 아이스 하키야(豪快なアイスホッケーだよ)
설날	아, 응…어, 어때?…(あ、うん…ど、どうかな?…)	딱 어울리네…(バッチリ似合ってるね)
서커스	지금 코끼리 곡예…(今の象の曲藝…)	역시 애정이…(やっぱり愛情が…)
서커스	오늘 곡예 중에…(ねえねえ、今日の出し物で…)	네트 없는…(ネットレスの…)
산(단풍)	햇빛에 비친…(日光で透けた…)	이 붉음은 마치…(この赤さ、まるで…)
산(단풍)	응? 뭔가 좋은 냄새 안나?(ん? 何かいい香りがしない?)	누가 밤이라도…(誰かが栗でも…)
산(낚시)	아, 미끼 뺏겼다…(あ、餌取られちゃった…)	응, 역시 생미끼가…(ああ、やっぱり生餌が)
식물원	응-뭔가 기분이…(うーん、何だか氣持ちが…)	일상의 황량한…(日頃の慌ただしい…)
타워	우와-굉장한 경치…(うわーすごい眺め…)	바로 절경이라는 것이구나(まさに絶景ってやつだね)
타워	응-너무 먼 곳은…(うーん、あんまり遠い所は…)	미안, 이런 날씨가 되리라곤…(ごめん、こんな天氣になるとは…)
타워	봐, 봐…(見て、見て…)	응, 위에서 밟아주고 싶어져(うん、上から踏んづけてみたくなるね)
실내풀장	이 수영복 어때?(ねえねえ、この水着どうかな?)	응, 잘 어울려…(ああ、良く似合うよ…)

사쿠라 카에데코 (佐倉 楓子)

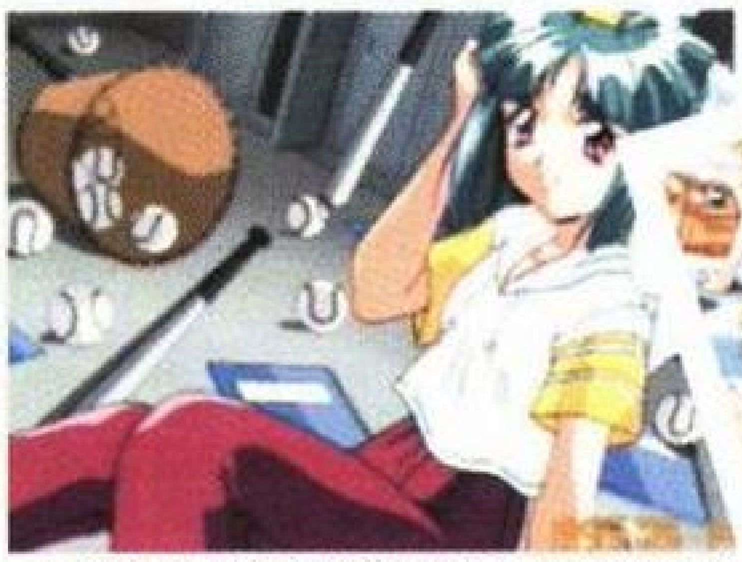


공략에의 一言-데이트는 1년 반까지만! 갑자원 우승은 필수!

카에데코는 2학년 여름방학을 끝으로 다이몬(大門)고등학교로 전학 가 버린다. 결국 데이트가 가능한 시간은 얼마 없고 데이트 후의 식사 이벤트도 카에데코에게는 존재하지 않는다. 한 가지 다행한 점은 호감도가 보통 정도만 되어도 다른 캐릭터의 절호조 반응 상태의 행동을 취한다는 것. 전학 간 후 1개월 정도는 연락이 되지 않지만 타쿠미에게 번호를 묻거나 카에데코에게 연락이 오게 되면 다시 연락이 가능해진다. 꾸준히 연락을 취하면 3학년 봄에는 두근두근 상태가 된다. 갑자원 결승에서 우승해야지만 키 이벤트를 볼 수 있기 때문에 거의 야구부에서 살다시피 하도록!

선택지 정리

장소	사쿠라의 대사	주인공의 대답
쇼핑가(팬시숍)	우와아, 귀여워~…(うわあ, かわいい~…)	그럼 사줄까?(なんなら買ってあげようか?)
스타디움(야구)	앗, 여기서 이사만루!…(あっ, これで二死満塁!…)	저 타자라면 칠 수 있을 것 같아(あのバッターなら打ちそうだね)
스타디움(축구)	아, 너무해! 지금건…(あっ, ヒドイ! 今のって…)	에, 그랬어?…(え, そうなの?…)
신사	그치만 오늘은 유가타니까…(でも, 今日は浴衣だから…)	대, 대단히 잘 어울려(す, すごく似合ってるよ)
유원지(점보는 집)	아아, 뭘 점 봤어?(ねねっ, どんなこと…)	운명적인 사람과 언제…(運命の人とはいつ…)
유원지(제트코스터)	역시 그 급강하하는 곳이…(やっぱりあの急降下するところが…)	응, 그 내장이…(うん, あの内臓が…)
유원지(나이트퍼레이드)	우와~! 반짝반짝거려서…(うわ~!キラキラしてて…)	응! 정말 멋져…(うん!すごく綺麗だね…)
유원지(나이트퍼레이드)	나도 공주님 같은…(私もお姫様みたいな…)	나도 인형옷이라도 입고…(俺も着ぐるみでも着て…)
불꽃대회	으, 응, 내 유가타 모습…어때?(ハ, ハイ, 私の浴衣姿…どうかな?)	사쿠라를 한층…(佐倉さんを一層…)
불꽃대회	정말 멋있다…(なんてきれいなんだろう…)	응, 세계에 자랑할 만한…(うん, 世界 に誇れる…)
동물원	봐, 봐! 저 도마뱀…(見て見て! あのトカゲ…)	웬지 말이지…(何だかさ…)
중앙공원	가로수 길 말이야…(木道ってさ…)	응, 어느 계절에도…(うん, どの季節でも…)
중앙공원	아, 잉어가 있어~!…(あっ, 鯉がいる~!…)	응! 그럼 먹이 사올게(うん!じゃあ
エサ買ってくるよ)		
산(단풍)	봐, 봐! 마치 그림엽서 같아…(ね, 見て見て! まるで絵ハガキみたい…)	정말로 그림엽서 같네!(本 に絵ハガキみたいだね!)
식물원	굉장해! 꽃의 융단 같아(すご~い! お花のじゅうたんみたい)	뒹굴며 자고 싶은 걸(寝ころびたくなっちゃうね)
스케이트장	시, 싫어-! 나 이런 거…(い, いやーん! 私, こういうの…)	괴, 괜찮아? 조금 쉴까?(だ, 大丈夫? ちょっと休もうか)



▲ 카에데코를 야구부 이외의 수단으로 등장시키면 이 CG는 볼 수 없다



▲ 잠시 한 두 번 해? 좋으면서 뭘 그래?



▲ 이 이벤트로 사쿠라와의 데이트는 종료한다

시라유키 마호 (白雪 美帆)



공략에의 一言-미호와 완전 동일! 당신의 세밀함을 시험한다!

미호와 데이트를 하다가 혹시 이상한 점을 눈치챈 사람은 없는지? 사실 미호와 데이트를 하다 보면 미호와 마호가 마구 섞여서 등장한다. 육안으로의 구분은 불가능하며 구분법은 데이트가 끝난 후의 반응과 데이트 선택지에 대한 반응이다. 확연한 차이가 보이며 마호가 목소리가 훨씬 활달하다(사실 성격도 그렇다). 미호가 나올 때는 호감도를 일부러 낮추고, 마호가 나올 때는 호감도를 높이면(대사 선택은 미호와 동일) 마호가 자신의 정체를 드러내고, 그때부터 공략이 가능해진다. 공략이 상당히 재미있는 캐릭터.



▲ 얘는 마오. 대사로 구분 가능



▲ 얘가 미호

아카이 호무라 (赤井 ほむら)



공략에의 一言-의외로 갈 곳은 적다!

유년기 이벤트를 본 사람은 알지만 성격이 워낙에 남자 같은지라 로맨틱한 연출은 전혀 어울리지 않는다. 오히려 상성 좋은 명콤비가 되는 것을 노리는 것이 공략 마음가짐의 기본 중의 기본. 조용한 장소는 기본적으로 좋아하지 않기 때문에 그런 곳들을 제외하다 보면 갈만한 스팟이 얼마 남지 않는다. 불량배들과 장소 중복 데이트들을 조심하면서 간 곳을 또 가는 것이 필요하다. 교장실 습격 이벤트와 고구마 이벤트는 호무라 와의 관계가 처음부터 높게 유지되면 등장하지 않는 경우가 많다. 최적의 호칭은 赤井이나 ほむら.



▲ 야마자키!

▲ 쿠노이치(여닌자)같은 분위기

▲ 호감도 높을 때 회장이라고 불러보자

▲ GET BASS!

선택지 정리

장소	아카이의 대사	주인공의 대답
게임센터	너 어디 갔었냐?…(おまえ、どこ行ってたんだ?…)	요즘 잘 나가는 레이스 게임 했어(ファン納得のレースゲームしてた)
게임센터	네 추천 게임은 뭐냐?(おまえのお勧めゲームってなんだ?)	펀칭머신(パンチングマシン)
게임센터	앗! 로보 인형!…(あっ!ロボ人形!…)	내가 집어줄까?(俺が取ってあげようか?)
게임센터(메달코너)	메달코너 재미없구만…(メダルコーナーって、つまんねえな)	아카이, 너 한판 딸 것 같다(赤井, おまえの大穴来そうだぞ)
게임센터	저거, 폭소껄껄봉아냐?…(あれ, 爆笑ヘラヘラ棒じゃねえか?…)	로보인형이 경품같은데(赤井, ロボ人形が景品みたいだぞ)
수족관	오오! 다랑어떼다…(おお!マグロの群だぜ…)	회에 젓갈 처서 먹으면…(刺し身醬油で食べたら…)
수족관	해달은 재주도 좋지…(ラッコって器用だな…)	맛있게도 먹네(おいしそうに食べてるな)
바다	건너편 섬까지…(むこうのあの島まで…)	그 승부, 받겠다!(その勝負, 乗った!)
바다	아-피곤하다…(あー疲れた…)	그 전에…(その前に…)
유원지(제트코스터)	증말 재밌어!…(すっげえー楽しいぜ…)	그래 최고야…(うん、最高だよ…)
유원지(제트코스터)	하하하하, 뭘 피곤을 떨어…(ニャハハハ, 何疲れてんだよ. 大丈夫か?)	조금 쉬면…(少し休めば…)
유원지(버추어하자드)	이게 끝나면…(この終わった後の…)	아까의 여운이…(さっきの餘韻が…)
유원지(나이트퍼레이드)	우와! 굉장히 멋지다. (うっわ!すっげえーきれいだ)	정말 멋지다(マジにきれいだ…)
가라오케	아-기분 좋다…(あ~氣持いいぜ!…)	가라오케는…(カラオケって…)
가라오케	무슨 신청곡있냐?(何かリクエストあるか?)	그래, 애니메 메들리…(そうだ, アニメのメドレー…)
불꽃대회	역시 일본의 불꽃은…(やっぱ日本の花火は…)	그래, 기쁜 일이야(そうなんだ, 嬉しいことだね)
불꽃대회	굉장히 멋지군…(すっごくきれいだなあ…)	여기 손수건(はい, ハンカチ)
볼링장	우왓, 첫번이 이건가…(うわっ, 一投目でこれか, …)	퍼펙트인가, 아카이답구나(パーフェクトか, 赤井さんらしいな)
볼링장	이긴 쪽이…(勝った方が…)	플러스 식사도(プラス食事もだな)
산(단풍)	단풍 보니까…(紅葉見てたら…)	사실 가지고 왔어…(實は持ってきてるんだ…)
산(단풍)	산에 왔으면 역시…(山に來たら, やっぱ…)	야야야야호!(ヤッヤッヤッ, ヤッホー!)
산(스키)	여어, 기다리게 해서 미안…(よう, 待たせてワリィーな…)	기다린 보람은 있구나…(待った甲斐があったな…)
스타지움(축구)	뭐야, 지금 건 키퍼차지야…(なんだよ, 今のキーパーチャージだぜ…)	그래, 지금 건…(そうだ, 今のは…)
스케이트장	불렀다는 건…(さそったからには…)	보통 정도 타(人 みには滑れるよ)
서커스	오오! 굉장해…(おおー!すっげえー…)	그래! 한번 더 해줘!(そうだ!もう一回してくれ!)
중앙공원	안되겠어…(目だよなぁ…)	버라이어티 프로그램의…(バラエティー番組の…)
설날	뭐, 뭐 가끔은…(ま, まあな, たまには…な)	어울려, 귀엽다(似合ってる, 可愛いよ)
타워	이런 전망이라면…(こんな眺めじゃ…)	망원경 써 보자(望遠鏡使ってみようよ)
실내풀장	미안~기다렸지…(ワリィ~待たせたな…)	딱이다!(バッチリ, 似合ってる!)
영화관(고드릴러)	주인공이 먼저 말한다	오늘 영화, 최고였지(今の映畫, 最高だったね)

야에 카오리 (八重 花櫻梨)



공략에의 一言-지옥과 극락을 보라! 眞 히로인 소문에는 이유가 있는 법!

초반 난이도는 아소 카스미 이상으로 높다. 카오리의 경우에는 자신이 싫어하는 데이트 스팟, 자신이 싫어하는 날, 자신이 싫어하는 기후에는 어떤 방법을 써도 데이트 하려하지 않는다(심지어는 실제로 리셋도 30번 정도 해보고 일년 내내 같은 장소를 신청했지만 거절당한 경험도 있다). 데이트도 하나도 즐겁지 않으므로 어쩌면 포기해버리는 사람들도 상당히 많을 것 같다. 그러나 3년째의 4월 8일에 일어나는 중앙공원 이벤트를 보고 나면 가장 쉬운 난이도를 자랑하는 캐릭터로 변모, 어떤 데이트 스팟도 전부 따라와 주는 캐릭터로 변모한다. 결국 괴로운 것은 초반의 2년. 요구 능력치도 전 능력치 100 이상이기 때문에 능력치 올리랴 데이트 하랴 이래저래 빡빡한 일정에 사로잡힐 것이다. 2년 동안 데이트를 낭비없이 진행했다면 그 후는 극락을 경험하게 될 것이다. 배구부는 들려면 처음부터 들어 놓는 것이 좋다. 알고 보면 1살이 많은 캐릭터이기 때문에 さん을 붙이는 호칭을 사용하도록 하자.

장소	야에의 대사	주인공의 대답
중앙공원	저, 걷는 법이…(あの、歩き方が…)	천천히 산보를…(ゆっくり散歩を…)
중앙공원	앗, 분수 물이…(あ、噴水の水が…)	바람에 실려 온 거야…(風に乗ってきたんだね…)
중앙공원	만개…멋져…(満開…綺麗…)	일년중 오늘밖에…(一年中で今しか…)
중앙공원	인공적인 공원이라도(人工的な公園でも…)	응, 식물의 생명력의…(うん、植物の生命力の…)
식물원	여긴 잘 와?(ここには、よく来るの?)	응, 푸르름에 둘러싸이면…(うん、緑に　まれてると…)
식물원	어떤 꽃이 좋아(どんな花が好き?)	홀로이 들에 핀 이름 없는 꽃(ひっそりと野に　く名もない花)
수족관	수조속의 물고기…(水槽の中の魚…)	더 넓은 곳에서…(もっと廣いところで…)
유원지(관람차)	관람차는 조용해서 좋네(觀覽車って靜かで良いね)	그래, 아래의…(そうだね、下の…)
유원지(관람차)	관람차 탄 거 오랜만이야…(觀覽車なんて乘ったの、久しぶり…)	가끔 타면 마음이 편해져(たまに乘ると、心が和むよね)
유원지(오칠)	저, 괜찮아?(あの、…大丈夫?)	으, 응, 그것보다 야에는 괜찮아?(う、うん、それより八重さんは平氣?)
유원지(나이트퍼레이드)	예쁘구나…(綺麗だね…)	마치 꿈을 꾸는 것 같아(まるで夢を見てるみたいだね)
유원지(나이트퍼레이드)	이대로 시간이…(このまま時間が…)	응, 할수 있다면 그러고 싶어(うん、出來ることならそうしたいよ)
바다	저…수영 안 해?(あの…泳がないの?)	준비운동 끝나면…(準備運動が終わったら…)
바다	뭘 멍해 있지?(何ボーっとしてるの?)	바닷바람과 태양이…(潮風と太陽が…)
볼링장	아, 또 하나 남겼다(あ、また一本殘っちゃった)	10개중 9개…(10本中9本…)
볼링장	아, 내 공 보지마…(あ、私のボール見ないで…)	괜찮아, 공 무게 따위…(平氣さ、ボールの重さなんて…)
볼링장(당구)	이런 때에는…(こういう時は…)	한 번 쿠션에 넣어서…(一回クッションに入れて…)
스케이트장	왜 그래…(どうしたの…)	사실은 전혀 못타(實は、俺全然滑れないんだ)
스케이트장	조금 타니까…(少し滑ったら…)	스케이트란 의외로…(スケートって意外と…)
불꽃대회	커다란 불꽃…멋져…(大きい花火…綺麗…)	정말 멋져…(ホント綺麗だ、…)
불꽃대회	멋진 불꽃(綺麗な花火…)	둘이서 봐서일까?(二人で見れたからかな?)
불꽃대회	단지 시끄럽기만 한 게 아니니까…(ただ騷がしいだけじゃないから…)	정말 어울려…(すごく似合ってる…)
동물원	아까부터 뭘 봐?(さっきから何見てるの?)	좁은 곳에 갇혀서…(狹い所に閉じこめられて…)
동물원	동물원 좋아해?(動物園って好きなの?)	지금은 그렇지도 않지만 가끔은 좋지(今はそうでもないけど、たまには良いね)
산(단풍)	햇빛에 비친…(日光で透けた…)	이 붉은 빛, 마치 태양의…(この赤さ、まるで太陽の…)
산(스키)	저…이 웨어 어때?(あの…このウェアどうかな?)	야에에게 잘 어울려(八重さんによく似合ってるよ)
산(스키)	우와, 이 겔렌데 굉장해…(うぁ、このゲレンデすごい…)	이 정도가 더 재밌어(このくらいの方がかえって樂しいよ)
콘서트장(KNM교향악단)	주인공이 먼저 말한다	오늘 콘서트, 아주 재미있었지!(今のコンサート、すごく面白かったね!)
미술관	여기는 잘 와?(ここには、よく來る?)	응, 웬지 그림을…(うん、何となく繪を見るのは好きなんだ)
타워	굉장한 전망…(すごい眺め…)	바로 절경이란 거군(まさに絶景ってやつだね)
실내풀장	뭘 보고 있어?(何、見てるの?)	그 수영복 잘 어울린다고 생각했어(その水着、すごく似合うなと思って)
쇼핑가(부티크)	아, 저 옷 귀엽다(あっ、あの服可愛い)	입어 보는 게 좋을 것 같아…(着てみるといいよ…)
쇼핑가(팬시샵)	뭘 사야 좋을까?(どれを買ったらいいかな?)	실용성 높은…(實用性の高い…)
신사	이 유가타…어때?(この浴衣…どうかな?)	정말 어울려서 귀여워(すごく似合ってて、かわいいよ)
가라오케	가라오케 말야…(カラオケって…)	좋은 스트레스 해소가 되지?(いいストレス解消になるでしょ)
스타디움(축구)	ㅁ지금 슛 아까웠어…(今のシュート惜しかった…)	응, 이게 스포츠 관전의…(ああ、これがスポーツ觀戰の…)



▲ 묘한 분위기…



▲ 운동권 소녀임을 증명하는 한 컷



▲ 묘(猫)한 관계라는 게임이 있었다…부럽다…



▲ 피아 캐릭, 이젠 미련 없다

PlayStation

POWER 공략왕!

이주인 메이 (伊集院メイ)



공략에의 一言-티꺼운 사람은 손대지 말 것!

의외로 어려운 난이도를 지니고 있다. 데이트는 잘 나와주고 호감도도 보통 수준으로 올라가지만 선택지를 잘못 택했을 때에 호감도의 하강율이 높기 때문에 상당한 부담을 안고 공략에 나서야하는 캐릭터. 일단은 사쿠노신을 떼어내는 데에 주력하자. 유년기 이벤트를 봐 두면 엔딩을 보기가 한결 쉬워진다. 후배이기는 하지만 사회적인 신분(참 이런 표현을 사용하기는 상당히 뭐하지만 자본주의 사회에서는 어쩔 수 없다)상 반말은 사용할 수 없으므로 잘 해봐야 メイさん이 한계이다.


▲ 등장이 티껍다


▲ 아가씨…당신은 좀 굴러 봐야 돼…


▲ 음, 꽤나 귀엽구만 그려

장소	이주인의 대사	주인공의 대답
게임센터	오오! 상당한…(おおっ!ずいぶんと…)	영상에 쓰인…(映像に使ってる…)
게임센터(메달코너)	이 메달, 환전하면…(このメダル,換金したら…)	환금이라니 뭐야?(換金って何?)
유원지(관람차)	후, 이 정도의 경치로는…(ふう,この程度の眺めでは…)	그래? 굉장히 감동했는데(そう?すごく感動したけど)
유원지(제트코스터)	이 정도냐, 메이는 전혀 안 무서웠어 (この程度か,メイはぜんぜん怖くなかったぞ.)	그럼, 이어서 한번 더 타자!(じゃあ,續けてもう一回乘ろう!)
유원지(버추어하자드)	최후의 적은 상당히…(最後の敵はなかなか…)	이주인의 최후의 일격이 통한거야!(伊集院さんの最後の一發がきいたね!)
유원지(버추어하자드)	봤어! 메이는 모든 적을…(見たかっ!メイはすべての敵を…)	과연! 대단했어(さすがだね!すごかったよ)
유원지(나이트퍼레이드)	메이도 저 전광차에…(メイもあの電光車に…)	이, 이주인이라면 (い,伊集院さんなら…)
유원지(나이트퍼레이드)	이런 아름다운 퍼레이드라도…(こんな美しいパレードでも…)	좋은 것은 언제까지나(良いものは, いつまでも…)
중앙공원	가로수길이란건…(木道というのは…)	응, 언제와도 안 질려(うん, いつ來ても飽きないよ)
중앙공원	어허, 저쪽에서(おっと, むこうから…)	둘만의 세계에…(二人だけの世界に…)
콘서트장(KNM교향악단)	주인공이 먼저 말한다	오늘 콘서트, 아주 재미있었지!(今のコンサート, すごく面白かったね!)
콘서트장(아오시스)	주인공이 먼저 말한다	오늘 콘서트, 최고였지!(今のコンサート, 最高だったね!)
쇼핑가(정크샵)	이제 보니, 이 가게에는…(こうしてみると, この手の店は…)	이런 가게에 오는 여자애, 좋아!(こういう店にくる女の子, 好きだぜ!)
쇼핑가(정크샵)	많은 것들에게는…(多くのものには…)	그런 아가씨가 있어도…(そういうお孃樣がいても…)
바다	뭘 그리 호들갑인 것인가?(何を慌てているのだ?)	아까 다리에 뭔가 맞았어(さっき,足に何かが たったんだ)
식물원	꽃은 언제나…(花はいつも…)	또 내년에 피기 위해 지는 거야(また來年, くために散るんだよ)
식물원	꽃도 열매도 있는 인생이란…(花も實もある人生とは…)	명실공히 갖추어져…(名實共に備わっていて…)
미술관	어이, 예술이란 건…(おい, 藝術とは…)	미를 표현하는 인간의…(美を表現する人間の…)
미술관	천사가 그려진 그림이란건(天使が描かれた繪畫というのは…)	응, 종교화 특유의…(うん, 宗敎畫特有の…)
가라오케BOX	메이의 노래를…(メイの歌が…)	이주인 목소리는…(伊集院さんの聲って…)
가라오케BOX	역시 노래는…(やはり歌は…)	의외구만!…(意外だな!…)
영화관(말하게돈)	주인공이 먼저 말한다	오늘 영화 최고였지!(今の映畫, 最高だったね!)
산(단풍)	자연이 낳는…(自然の生みだす…)	자연의 은혜에…(自然の恩惠に…)
산(단풍)	춤추며 떨어지는 낙엽의…(舞い落ちる落ち葉の…)	환상적인 세계를…(幻想的な世界を…)
산(스키)	자, 보아라!…(ほれ, 見るがよいっ!)	그 스키복, 뉴모델이구나(そのスキーウエア, ニューモデルだね)
스타디움(축구)	축구란건 의외로…(サッカーとは案外…)	모두들 단련되었으니까…(みんな鍛えてるから…)
타워	차가 마치 개미같은 것이다…(車がまるでアリのようなのだ…)	천사도 이렇게…(天使もこんな風に…)
타워	하지만 어째서 모두들…(しかし, どうしてみな…)	어떻게든 아름다운…(どうしても美しい…)
서커스	우와! 사자 무서운 것이다!…(うわっ!ライオンって怖いのだーっ!…)	그렇게 흥분하는 거…(そんなエキサイトしている…)
스케이트장	음—뭔가 발밑이…(うーん,なんだか足元が…)	스케이트화를 바꿔…スケート靴を取りかえて…)
실내풀장	자외선을 신경 안 써도…(紫外線を氣にしないで…)	그 수영복, 굉장히 섹시하네!(その水着, すごくセクシーだね!)
불꽃대회	유가타라는 건…(浴衣とは…)	아무거나 어울리지만…(何着ても似合うけど…)
불꽃대회	불꽃이란 건(花火とは…)	역시 앞뒤가…(やっぱり裏表が…)

쿠단시타 마에카 (九段下 舞佳)



공략에의 一言-일진이다! 누님이다! 엔딩도 간단하다!

마에카는 숨겨진 캐릭터로서 정체는 유년기 이벤트 처음에 카스미에게 농담을 거는 카스미의 친구이자(카스미 공략에서도 잠시 등장한다) 4대 일진의 한 사람인 바이트 일진(아카네 공략에 등장). 어쨌든 공략법은 잡지에 등장하는 택배 전화번호에 3개월에 한 번씩 전화를 걸어(잡지가 바뀔 때마다) 모든 상품을 얻으면 된다. 한 번이라도 빼먹지만 않으면 난이도는 없다…고 봐야 한다. 배달에는 마에카가 오게되며 이때 회화가 이루어진다(선택지는 없다). 한 번 등장하게 되면 다른 장소 여기저기서 마구 등장하므로 참조할 것. 다른 인물의 호감도나 능력치는 공략에 관계없다. 단 다른 인물의 호감도가 지나치게 높아 엔딩까지 가는 불상사가 생기지 않도록 사전에 폭탄을 터트리는 현명함도 보이는 것이 좋다. 참고로 마에카의 엔딩은 배드 엔딩 진행 중에 진행되므로 무턱대고 배드 엔딩으로 착각하는 일은 없도록하자!



▲ 등장! 파워풀 누님!(야구와는 상관없어!)



▲ 허허라, 모자도 좀

▲ 택배라기 보다는 티켓다방 분위기…



▲ 뭐냐 이건…

노자키 스미레 (野 すみれ)



공략에의 一言-1년에 단 한 번의 만남…오리지널 보컬 캐릭터!

스미레는 딱 2번 만날 수 있다. 등장조건은 1년째 2월 11일(일본 건국기념일)에 운동 커맨드를 실행하여 원숭이(라기보다는 그렘린으로 보이는다…)에게 키홀더를 빼앗기는 이벤트를 보면 일단은 성공. 스미레가 등장한 후에 같이 돌아가자는(一緒に歸えりましょ…등등의 비슷한 말투) 말을 할만큼 호감도가 좋은(적어도 청색은 되어야 한다) 여자아이와 서커스장에서 데이트를 한다. 그후에 난 좀 일이 있어서(ちょっと俺, 用事があるから…)라는 선택문을 고르면 스미레와 데이트가 가능하다. 2년째에도 1년째와 똑같이 진행하면 스미레와의 만남은 완료. 그 후로는 3년째의 2월 11일에서 18일 사이에 운동 커맨드를 실행, 서커스단이 올 시기가 되었다는 주인공은 혼잣말 이벤트를 보면 공략도 완료. 졸업을 기다리면 된다. 역시 다른 여자아이들의 호감도나 능력치는 저언혀 관계가 없으므로 역시 폭탄이나 적당히 터트리며 시간을 보내도록 하자.



▲ 타입이 조금 의심스럽지만…



▲ 진 캐릭터 유일의 보컬 이벤트





▲ 맑은 눈동자. 어째서 1년에 한 번이냐! 드라마 시리즈로 만들어 달라!



PlayStation

POWER 공략왕!

자질구레 TIPS 모음

의심해 보신분 없수?


▲ 이 CG가 필요하다


▲ 솔직히 기대하신 당신! 뜨끔하지 않아?

사카기 타쿠미. 너무도 여성스럽게 생긴 그를 혹시 여성이 아닐까…? 하고 의심해 보신 분들이 있었을 것이다. 일단 결론부터 말씀드리면 그는 남자다. 절대로 남자다. 하지만 그의 엔딩인 척, 자신을 속이는 이벤트를 경험할 수는 있다. 일단 필요한 것은 3학년의 문화제. 거기에서 연극을 하자. 그 후에 졸업하기 1달 전, 즉 2002년 2월을 4주 내내(일요일 제외) 잠만 자자. 물론 타쿠미와의 배틀 이벤트도 겪으면 안된다(배틀 이벤트는 이후의 설명을 참조). 그러면 2월 28일, 타쿠미가 주인공에게 고백하는(?) 이벤트가 벌어지는데…. 그 진위는 스스로 확인하시길. 이 이벤트는 엔딩에 영향을 주지 않으므로 안심할 것.

배틀 모드의 심오한 세계

· 능력치의 대응

배틀 모드에서 대응되는 능력치는 다음과 같다. 일진 등등을 클리어하고 싶으신 분들은 참고하길….

원래 능력치	배틀 모드에서의 능력치
체력체(體力)	HP
문계학력(文係)	파이아 시리즈(ファイヤ→ファイロ→ファイゴ)
이계학력(理係)	프리저 시리즈(フリザ—→フリザロ→フリザゴ)
예능학력(藝術)	선더아 시리즈(サンダア→サンダロ→サンダゴ)
잡학(雜學)	케어 시리즈(ケア—→ケアーロ→ケアーゴ)
문계학력+이계학력+예능학력	MP
운동(運動)	직접 공격력
근성(根性)	물리 방어력
용모(容姿)	속도

· 불량배 & 일진

불량배의 등장은 같은 약속 장소에서의 3회 연속 데이트. 중앙공원은 이주인 저택의 대교 앞으로 처리된다. 불량배에게 2회 승리하면 근육일진(筋肉番長)이 등장하고 근육일진 마저도 이기면 나중에 일진짱과도 싸우게 된다. 단 이치몬지 아카네 공략시에는 2년째 9월부터 4인의 일진이 차례로 도전하고 3년째 총일진과의 싸움이, 4년째 설날에 총일진과의 이벤트 배틀이 기다리고 있다




▲ 이제부터 아카네 오리지널. 불 구슬 일진


◀ 라스트 브롱크스에 나올 듯한 마른나무 일진


▲ 다른 캐릭터들도 볼 수 있는 근육 일진


▲ 바이트 일진. 우리가 잘 알고 있는 그 누님이다

· 수학여행지의 몬스터

수학여행지의 자유시간에서 나오는 선택지에서 가장 아래 것을 선택하면 싸울 수 있다. 이 싸움을 거쳐야 상대 여성의 호감도가 상승하므로 반드시 싸울 것. 홋카이도에서 곰, 나라에서 사슴, 오키나와에서 뱀이 등장한다. 능력치가 높다면 싸워서 이길 수도 있다. 이벤트 배틀이므로 절대 패배할 일은 없다.

· 타쿠미 & 쥰이치로

공략 상대가 같은 경우에 4년째 2월에 상대하게 된다. 쥰이치로의 그녀는 주인공에 대한 호감도가 가장 낮은 캐릭터로 결정된다. 따라서 2학년때 같은 반이 된 캐릭터임을 알 수가 있다. 게다가 나중에 전화로 가르쳐주기까지 하므로 모를래야 모를 수가 없다. 타쿠미의 그녀는 일단 2학년 때에 같이 하교를 하다 보면 3명이 대상임을 알 수가 있고 그 다음해 5월에 타쿠미가 주인공에게 여자아이와의 관계가 어떠냐는 질문을 하는 이벤트에서 쥰이치로가 타쿠미에게 추궁하는 여성 캐릭터가 타쿠미의 그녀이다. 쥰이치로와의 배틀에서는 패배해도 상관이 없으나 타쿠미와의 배틀에서 패배하면 배드엔딩이다. 절대로 주의할 것! 타쿠미와의 배틀에서는 대략 7000정도의 HP와 5000정도의 공격력을 가지고 있으면 넉넉하게 이길 수 있다(말이 쉽지).


◀ 농담이 아니다. 진짜로 싸운다!

폭탄 처리 심도 강좌

전호에서도 폭탄 처리에 대한 이야기를 한 바가 있다. 이번에는 데이트를 신청하는 과정에서 조금 고 난이도의 처리 방법에 대해 소개한다.

· 발생

일단 폭탄의 발생을 알 수 있는 방법은 크게 3가지다. 일단 주중 커맨드 실행 중에 갑자기 자신의 방이 나오면서 최근 이상한 소문이 돌고 있다(最近…)라는 메시지가 나오면 누군가 적어도 1인에게 폭탄이 발생했다는 것을 의미한다. 두 번째로 하교길에서의 반응. 아무 말도 하지 않고 돌아간다면 폭탄이 생긴 것이 확실하다.
세 번째가 타쿠미에게 전화를 거는 것. 이것이 가장 확실하다.

· 폭발 시기

전작보다 처리기간이 상당히 너그러워졌다. 타쿠미에게 전화를 걸어보면 알 수 있지만 폭탄이 커졌다 작아졌다하는 것을 알 수 있다. 그 반복속도가 가장 느릴 때를 기준으로(발생 직후이다)2개월 정도 후에 폭탄이 터진다(물론 그전에 데이트 신청을 했다가 나가지 않아도 터진다). 그 시간 내에 처리를 하면 OK.

· 대책

상대와 데이트를 하면 폭탄은 소멸된다. 단 상대에게 데이트 신청을 했다가 거절당할 경우도 있다. 폭탄이 생긴지 3주 이내에 이런 사태가 벌어졌다면 폭탄은 소멸된다. 그 이상으로 오래된 폭탄은 폭발 시기가 늘어난다(상태가 처음으로 돌아간다. 이 시점에서 2개월 후 정도에 폭발). 따라서 이를 잘 이용하면 싫은 상대와 데이트를 하지 않고도 폭탄을 소멸시키는 것이 가능하다. 즉 다시 말하면 폭탄이 생긴지 얼마 안 되는 상대에게 전화를 걸어, 운동부 소속이라면 제 3주 일요일에 약속을 잡고, 그 이외의 캐릭터라면 그 캐릭터가 가장 싫어하는 데이트 스팟에 데이트 신청을 하여 일부러 거절하는 것을 노리는 것이다.
잘 써먹으면 상당히 효과적이지만 히노모토 히카리의 경우에는 이 방법을 쓰면 길어야 2주, 짧으면 3일 후에 다시 폭탄이 생기므로 히카리만은 예외로 두자.



두근두근 1이 그리우십니까?

그러한 사람들을 위하여 코나미에서는 뛰어난 배려정신을 발휘, 1 캐릭터들에게 전화를 걸면 전화가 걸리는 서비스를 제공하였습니다. 물론 목소리만 들리지만…. 그나마 자동 응답기…. 스텝롤에 왜 이들 성우들의 이름은 안 나오는지 모르겠지만 심심하면 한 번 걸어보길…. 혹시나 전화 직접거는 법을 모르는 분들을 위하여 말씀드리면 R2버튼을 누르고 커서를 이동하면 자유로이 커서를 이동할 수 있다(아날로그 스틱으로도 이동이 가능). 전화 위에 커서를 놓고 버튼으로 번호를 입력하면 OK!



그리운 전화번호 일람			
후지사키 시오리	□○□-○×△-×○△○	아사히나 유우코	□○□-○△○-×△○△
키사라기 미오	□○□-××△-○△○×	카가미 미라	□○□-△△×-○××△
카타기리 아야코	□○□-△×○-×○×○	미카하라 메구미	□○□-○×△-△×○○
히모오 유이나	□○□-△△△-○○△○	사오토메 유미	□○□-○○○-△△×○
니지노 사키	□○□-△×○-△△××	다테바야시 미하루	□○□-○○△-××○△
키요카와 노조미	□○□-△××-○×△×	이주인 레이	□○□-○△×-○△×○
코시키 유카리	□○□-○○○-×△△×		



히비키노 인터넷, 좀 더 재미있게 이용합시다

· E-MAIL 교환의 예

필자는 전호 공략에서 실제로 E-MAIL을 보냈는데 답장이 오지 않았다고 말한 바 있는데 그 후 얼마 안 있어 실제로 답장이 왔다. 내용은 대충 「답장이 너무 늦어 그 대가로 자신의 홈페이지 주소와 이주인 메이의 홈페이지 주소를 가르쳐 주겠다. 재미있는 일이 생기면 또 편지 해 주어라」라는 내용이었다. 필자는 영어로 편지를 보냈지만 답장은 무조건 일어로 오기 때문에 개인의 컴퓨터에 일본어 폰트가 지원이 되지 않으면 답장이 와도 글이 깨져 보이므로 이용시에 주의할 것.



▲ 이것이 답장. 여러분들도 이용하시길(E-MAIL 주소는 저번 달 공략을 참조)

· 캐릭터 홈페이지 접속

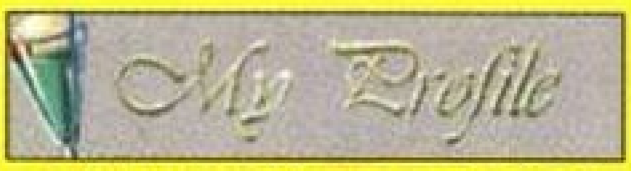
그래서 온 답장에 적힌 홈페이지 주소와 대강의 홈페이지 구성을 소개한다. 직접 가서 보는 것이 가장 좋겠지만…. 그런 고로 여기에 적는 소개는 아주 대강만 하도록 하겠다.

사카키 타쿠미 홈페이지



http://www.hibikino.net/~takumi/index.html

타쿠미의 개인 페이지. 주요 구성은 다음과 같다



▲ 타쿠미의 신상 명세 기록. 그다지 깊은 의미는 없다



▲ 타쿠미를 아주 좋아하는 여성들이어야만 한다는 요상한 규약이 있다. 가입하고 싶은 사람은 타쿠미에게 메일을 보내보시도록….



▲ 타쿠미에게 그림을 투고한 사람들의 그림을 볼 수 있다. 그림의 퀄리티는 보고 판단하시길….



▲ 히비키노 페이지로의 링크집이다.

이주인 메이 홈페이지

http://www.hibikino.net/~mei/index.html

이주인 메이의 홈페이지. 읽을 거리는 있지만 영양가는 과연…. 역시 주요 구성만 소개



▲ 현재는 「서민도 알 수 있는 전쟁의 역사 - 제 1차 세계 대전-」을 5회 연재를 목표로 1회 연재가 나가고 있다. 이런 데에 관심 있으신 분은 가보시는 것도….



▲ 할 것이 없어서 사쿠노신의 부정기 관찰 일기를 연재 계획 중이라고 한다. 즉, 지금은 실려 있는 것이 없다.



▲ 이주인 메이 친위대 모집 공고가 붙어 있다. 역시 친위대가 되고 싶으신 분들은 메일을 보내보도록…. 단 조건으로 보아 히비키노 고교에 입학하는 것이 조건인 모양이다.

이벤트 정보

마지막으로 캐릭터 별 이벤트 조건을 일부 공개한다. 전부 공개하면 ネタバレ다!(ネタバレ란 게임의 재미있는 정보를 미리 공개함으로서 게임을 할 의욕을 잃게 만드는 행위를 뜻함)라는 여론이 자자하여 기본적으로 볼 수 있는 이벤트만을 공개하도록 하겠다.

아소 카스미

유년기	시작하자 마자 1개.
유년기	이틀째에 히카리와 함께 카스미에게 말을 건다.
유년기	히카리와 함께 산길(山道)에서 밤까지 기다린다.
호감도 보통	주인공이 갑자기 쓰러지는 이벤트 발생. 돌발.



호감도 높음 역전광장에서 만나는 데이트 스팟에서 데이트. 쿠단시타 마에카 등장. 돌발.



호감도 높음 카스미의 자동차로 집에 가는 이벤트 발생. 돌발.





PlayStation POWER 공략왕!

취주악부 여름 합숙 카스미의 잠옷 차림.



호감도 최상 3학년 진로 상담에서 일부러 좋지 않은 진로를 고른다. 엔딩 이벤트임.



호감도 최상 진로 상담 이벤트를 거친 후 3학년 2학기 시험을 전후하여 카스미의 데이트 신청에 승낙한다. 엔딩 이벤트임.



호감도 최상 크리스마스 파티에서 카스미의 제안에 승낙한다(위의 선택지)





미나즈키 코토코

호감도 중 겨울 방학동안에 다도부 활동.



호감도 상 스키장에 간다.



호감도 최상 3년 째 봄에 히카리와 데이트. 당일 날 교장에게 전화가 오면 데이트로 가지 않고 병원으로 간다.



호감도 최상 바로 위의 이벤트를 겪은 후 1개월 후에 자동 발생



호감도 최상 3학년 문화제에서 찻집(茶店)을 한다. .



엔딩 직전 2월 엔딩이 나온다면 자동으로 등장(반대로 이게 안 나오면 엔딩이 나오지 않는다)



코토부키 미유키

유년기 과자가게 앞에 미유키가 있을 때 과자가게를 조사.



호감도 하, 중, 상 각각 차에 받히는 이벤트, 돌발.



테니스부 여름 합숙 포니테일 모드..



호감도 상 여름에 신사에서 데이트.



호감도 최상 3학년 문화제에서 플라네타리움(プラネタリウム)을 한다.



호감도 최상 크리스마스 파티에 함께 간다.



시라유키 미호

유년기 미호가 신사에 있을 때 말을 건다.



연극부 여름 합숙 잠옷 차림.



호감도 하 점을 봐 주는 미호. 나중에 시시한 돌발 이벤트로 이어진다. 돌발.



호감도 최상 3학년 문화제에서 점보는 집(占いの館)을 한다



호감도 최상 크리스마스가 되기 전 겨울에 쇼핑가에 간다.



호감도 최상 크리스마스 파티에 미호와 함께 타워로 간다.



이치몬지 아카네

유년기 동네 공원(강가가 아님!)의 아카네에게 말을 건다.



유년기 시장에서 짐을 들고 있는 아카네에게 말을 건다.



호감도 최상 3년째 가을에 총일진에게 이긴다(엔딩에 영향) or 총일진에게 이긴 후 같이 하교한다 or 총일진에게 이긴 후 아카네의 데이트 신청을 받아들인다.



호감도 최상 크리스마스를 아카네와 함께 보낸다.



호감도 최상 총일진을 이겼다면 3년째에 자동 발생.



호감도 중 역전광장에서 만나는 데이트 약속.



호감도 최상 문화제에서 찻집(茶店)을 한다.



아카이 호무라

유년기	호무라가 공터에 있을 때 과자가게를 조사.
유년기	호무라가 공원에 있을 때 말을 건다.
유년기	호무라와 아카네를 따라 도서관을로 들어간다.

학생회 여름합숙 선택에 따라 여러 가지 모습.





호감도 중 여름에 신사에 간다.



호감도 최상 여름에 산에 간다.



호감도 중 하교길에 會長이라고 부른다.



호감도 최상 문화제에서 게임코너(ゲームコーナー)를 한다.



호감도 최상 유년기 과자가게 이벤트를 보았다면 졸업 전 겨울, 가센부 공원에서 데이트.



호감도 최상 크리스마스 파티.



사쿠라 카에데코

호감도 중 불꽃놀이를 같이 간다(타 캐릭터의 호감도는 반드시 하)

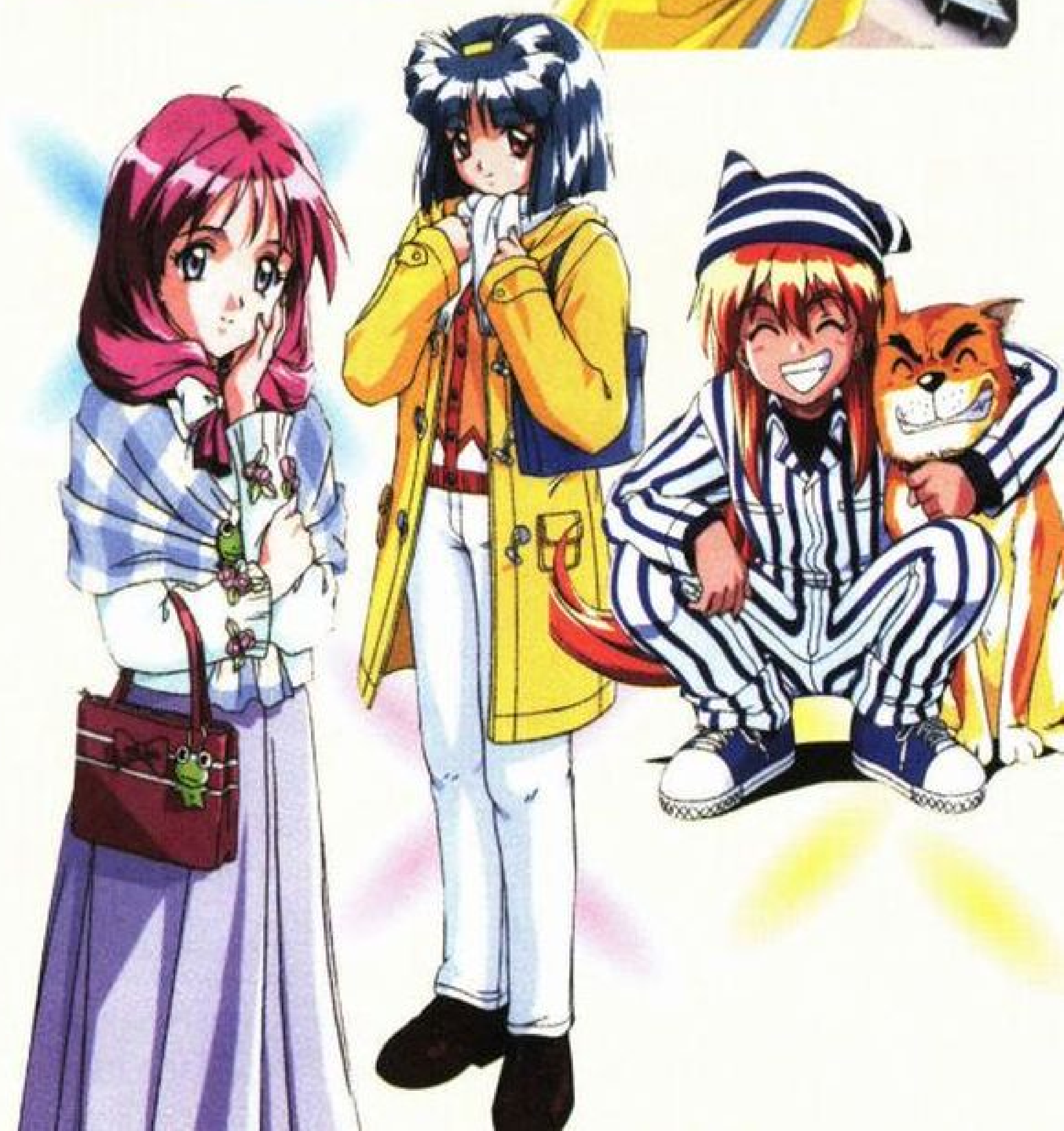


만남 야구부에서 카에데코를 만난다.



호감도 하 바다에서 데이트.





호감도 상 야구부 활동을 충실히 했다면 등장.



호감도 최상 갑자원 결승에서 이긴다(즉 야구부 활동에서 연습시합을 전부 이긴다).



호감도 최상 3학년 문화제에서 가장행렬(假裝行列)을 한다.



야에 카오리

호감도 하 수족관에서 데이트



호감도 중 스키장에서 데이트.



호감도 상 3년째 4월 8일에 카오리의 부탁으로 중앙공원에 데이트(엔딩 이벤트임).



호감도 최상 여름에 바다에서 데이트



배구부 여름합숙 고양이….



호감도 최상 3학년 문화제에서 찻집(茶店)을 한다.



호감도 최상 크리스마스 파티….





이주인 메이

유년기	공원에 있는 메이에게 말을 건다.
등장	2년째



호감도 중 여름에 신사로 간다.



호감도 중 횡설수설 이벤트, 돌발.





PlayStation

POWER 공략왕!

호감도 상 하교 길에 같이 하교한다.



호감도 최상 크리스마스 파티.



호감도 최상 추가 데이트 패스트 푸드점으로 갔을 때.



호감도 최상 유년기 이벤트를 보았다면 졸업 전 겨울 가센부공원에서 데이트(엔딩에 영향).



컴퓨터부 여름 합숙 3년째에 직접 만든 요리.







공략을 마치며...

두근두근 2의 잔재미는 이외에도 무궁무진하다. 지면이 너무도 부족해서 싣지는 못했지만 사쿠노신의 변태행각이라던가 엔딩에 등장하는 졸업 연설, 체육제와 미니 게임의 수많은 재미들…. 아마도 몇 번, 몇 십번을 두고 두고 즐길 소프트가 아닐까 한다. 이 방대한 내용들을 접하면서 차라리 공략 단행본을 쓰면 좋지 않을까…라고 생각했지만 어디까지나 개인적인 바램. 제발 누군가 다음 달 게임 클리닉에 엽서를 보내주길 바라며 공략을 마친다….





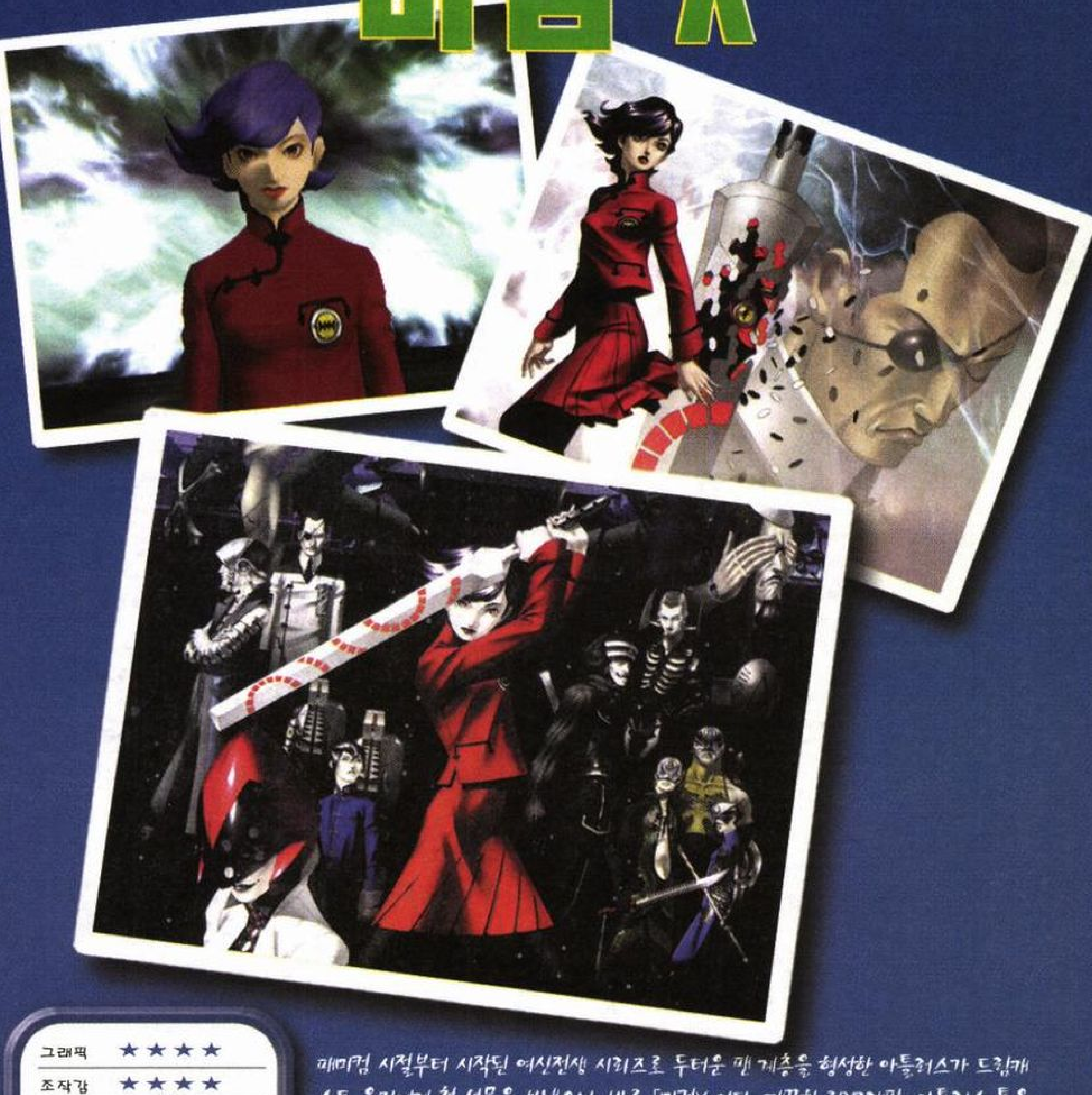


●장르:액션ADV ●제작사:ATLUS ●발매일:11월25일 ●발매가:6,800엔

DREAMCAST

드디어 올 것이 왔다!

마검 X



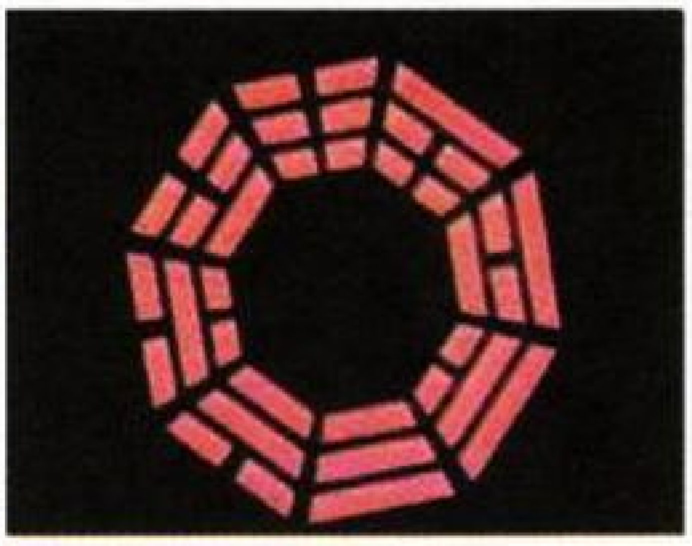
그래픽	★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★
사운드	★★★★★
소장가치	★★

메미컴 시절부터 시작된 여신전생 시리즈로 두터운 팬 계층을 형성한 아틀러스가 드림캐스트 유저에게 첫 선물을 보냈으니, 바로 「마검X」이다. 깨끗한 3D그래픽, 아틀러스 특유의 신비한 세기말적 분위기, 귀를 즐겁게 해주는 충실한 음향, 몰입도 높은 1인칭 시점, 열 번 이상을 플레이하도록 만드는 다양한 분기(이것은 단점일 수도 있다). 여러 가지 장점을 갖고 있는 게임이다. 그런데, 아틀러스, 어째서 이것뿐인가? 더 이상 우리를 흥분시킬 수는 없는 것인가?(게다가, 장르를 ADV라고 발표했는데… 이것은 어디로 보나 1인칭 액션이 아닌가?)

공략 ···› 소년 X

달리기 전에

캐릭터 소개



▶영환도사는 등장하지 않는다

마검 마키나 (Deus Ex Machina)



이름 그대로 검의 형상을 하고 있지만, 이마쥬를 마음대로 베어낼 수 있는 혁신 정신병 치료기구로 개발되었다. 중심부에는 인공 두뇌가 들어있어서, 일반 상식을 가진 인간들과 같은 수준의 사고를 할 수 있고, 감정도 가진다. 그러나, 마검 개발의 목적은 정신 질병의 치료와는 다른 것으로, 질병 치료와는 관계없는 기능을 비밀리에 탑재하고 있다.

사가미 케이



빨간 단화에 빨간 교복을 단정하게 입은 귀여운 여고생(이라는 데에는 이견이 많다). 이마쥬 공학의 권위자인 일본인 연구가와 화교의 영양 사이에서 태어난 외동딸로, 파더 콤플렉스가 있다. 마검과의 여행에서 점차 성장하게 된다(혹은 죽어버린다).

마가레뜨



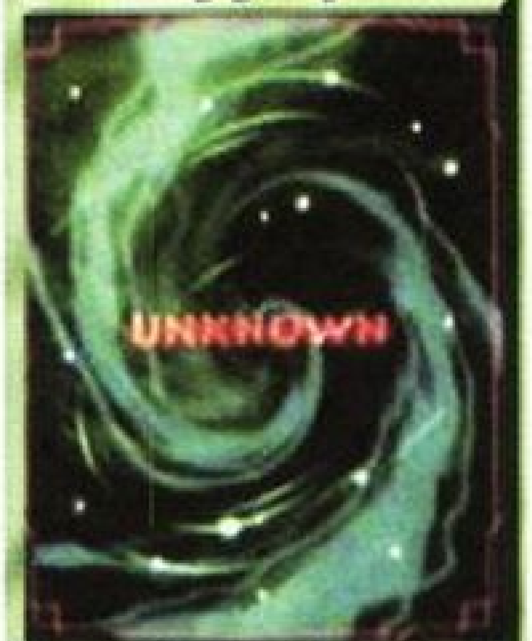
다리를 주관하는 팔괘로 유럽연합 당수인 사뮤엘 스미스의 처. 후에 남편을 유폐하고 신 당수가 되어 당원들을 개조하기 시작한다.

사가미 히로미츠



케이의 아버지. 카네자와 종합연구소의 소장. 가네스 박사의 수제자로서 이마쥬 이론의 완성에 공헌했다. 그 후 카네자와 종합학술연구원에 입소했다.

천존유성



전 인류의 이마쥬를 조작하여 세계를 파멸로 몰아가는 존재. 상업회 및 팔괘의 수장이며, 현재는 중국의 주석 류 가신(劉 嘉紳)의 몸을 사용하고 있다.

류 가신(劉 嘉紳)



중화인민공화국의 국가주석. 반미제국주의를 내걸고 그 카리스마로 30대에 주석까지 올라간 남자다. 그 실체는 팔괘의 1인으로, 그의 육체는 천존유성이 지배하고 있다.

안드레이



팔괘의 1인으로 주관하는 신체는 엽. 러시아의 특수부대 장교였으며 카네자와 연구소를 습격한 장본인.

달



노벨 의학생리학상까지 수상한 과학자이지만, 그 정체는 귀를 주관하는 팔괘로, 유럽지방에 퍼지고 있는 기병의 원인이다.

리 페이샨



페이지오의 여동생. 순수한 봉검사의 피를 이어받았지만, 아직 견습 봉검사의 딱지를 떼지 못하고 있다. 마검을 흠모하고 있는 듯. 마검과 결합한 케이에게 질투에 가까운 감정을 느낀다.

유스프



사우디아라비아의 석유왕으로, 팔괘의 1인이며 주관하는 신체는 배다. OPEC 사무총장이라는 직위를 이용, 석유 수출을 중국에만 제한하여 전 세계에 석유위기를 가져온 장본인이다.

카티



5대 봉검사 중 최강의 봉검사. 마검 계획의 입안자로, 천존유성의 격퇴를 무엇보다 우선시하고 있다. 목적을 위해서는 수단을 가리지 않는다. 걸쭉한 목소리가 매력이다.

람롯드



5대 봉검사의 1인. 유럽에서 일어나는 무차별 테러가 천존유성의 지시에 의한 것이라 판단하고, 그 지금원이라 생각되는 유럽연합을 조사하러 파견되지만, 연합 당수의 아내인 마가레뜨와 사랑에 빠지게 된다.

바데렐



케이의 어머니와 이복형제인 봉검사. 유럽에서 유통되는 음료수가 마약으로 오염되어 가는 것이 천존유성의 지시에 따른 것이라 판단하고, 마약의 출처를 찾기 위해 저널리스트가 되어 반정부조직의 정보망을 이용, 오염의 원인은 팔괘의 말카라가 우두머리인 마피아의 소행이라는 것을 알아낸다.

아키나스



치료 · 재생 능력이 탁월한 봉검사. 지중해 근해에 발생하는 석사병의 원인이 천존유성에게 있다고 판단하고 석사병 전문병원이 많은 아테네에서 연구원이 된다. 병인을 조사한 결과, 병리학자 달이 발표한 바이러스와 석사병의 관계를 알아내고 그가 팔괘라 확신한다.

J.J.존스



인공 두뇌의 제어시스템 전반을 담당하고 있는 개발 스탭. 18세에 생물공학 박사학위를 취득한 천재. 인공 지능의 연구를 하고 있었지만, 소장이 저술한 논문에 감명을 받아, 신국제대학에 입학한다. 중도 퇴학 후, 세계 각지를 방랑하고 있었지만, 소장의 권유를 받고 연구소에 들어온다. 그가 아니라면 마검의 개발은 불가능했을 것이라는 소장의 평가에 걸맞게, 탁월한 능력을 발휘한다.

앤 밀러



이마쥬의 유전적 알고리즘을 담당하고있는 개발 스탭. 카네자와의 신국제대학에서 사카미 소장의 강의를 수강하고 있다. 졸업 후 HUGO의 스탭이 되지만, 소장에게서 정신질병의 최신 치료기구인 마검 개발을 돕지 않겠냐는 권유를 받는다. 매우 자상하고 진실한 그녀는 소장의 눈에 들어 케이의 언니 역할을 맡는다.

더블린 기네스



카네자와 연구소 최초의 소장으로 이마쥬 공학의 실질적인 일인자인 레게노인. 이마쥬 공학을 연구하는 사람이라면 누구든 그의 논문을 암기할 정도로 읽게 된다. 리 후쇼에게 마검 개발을 의뢰받지만, 사람의 이마쥬를 조작한다는 데에 위기감을 느끼고 연구소를 떠나 남미의 밀림에 은거한다.

야마시로 코우



부잣집 도련님으로 수많은 신용카드를 상비하고 있다. 아버지는 사업에 실패하고 어머니는 아이를 싫어해서, 엄격한 조부밑에서 자랐다. 그래서 건장한 일본남아로 성장했다. 소꿉친구인 케이에게 흑심을 품고 있다. 중학교는 케이와 같았으나, 그녀가 여고에 진학하면서 떨어졌다.

리 페이샤오



표면상으로는 홍콩에서 유학생으로 일본에 온 케이의 가정교사이지만 실은 마검을 쳐우는 사명을 띤 봉검사. 마검 각성의 직전에 상업회의 습격을 받아 죽는다. 죽는 순간 케이에게 마검을 쥐라는 말을 남긴다.

리 후쇼



카네자와 종합학술연구소의 스폰서이자 봉검사의 장로로, 삼지안여다(선그라스도 3렌즈 짜리를 낀다). 마검개발의 의뢰주로, 유령 기업의 총수이기도 한 수상한 노인. 유령기업이란 미×마 그룹임에 틀림없다. 어서 선그라스를 벗어라, 에××치!

말카라



재정계에 다대한 영향력을 가진 마피아의 총수로, 가랑이를 주관하는 팔괘다. 마약을 투입한 음료수를 유통시켜 유럽에 큰 혼란을 가져왔다.

레이



눈을 주관하는 팔괘의 1인으로, 차기 법왕 후보생인 메시아교 대사제이다. 종교의 영향력을 이용하여 민중을 잘못된 길로 인도, 유럽의 자살률이 급증했다.

샤쟈



팔을 주관하는 팔괘의 1인. 인도인이며, 천성적인 노래의 재능으로 국민적인 대 스타가 되었다. 자신의 노래에 마인드컨트롤의 힘을 실어 사람들을 무기력하게 하는 능력이 있다.

윌리엄



머리를 주관하는 팔괘로, 제29대 미국 대통령이다. 중국 공작원에게 암살될 뻔한 이후로 평화노선을 버려 민중의 지지를 급속히 잃고 있으며, 미 · 중 2대 강국의 대립양상을 연출하고 있다.

기본 조작

동작	커맨드
이동	임의의 방향으로 아날로그 방향키를 입력
평행이동	R트리거 + 아날로그 방향키
둘러보기	L트리거 + 아날로그 방향키
점프	A버튼
백스텝	아날로그 방향키 아래 + A버튼
가드	적의 공격시 아날로그 방향키 아래
포커스 - 온	목표의 가운데 흰 원이 생길 때 Y버튼
돌기	포커스 맞춘 상태에서 아날로그 방향키 좌or우
사이드스텝	횡이동or돌기 중 A버튼
뒤잡기	포커스 맞춘 상태에서 아날로그 방향키 위 + A버튼
통상공격	X버튼
방향키 입력 공격	아날로그 방향키 위 + X버튼
점프 공격	점프중 X버튼
연속 공격	아날로그 방향키 위 + X버튼 연타
카운터 공격	가드 직후 X버튼
크리티컬 공격	목표의 등뒤에서 X버튼
특수 공격	X버튼을 모아 EX게이지가 차면 뗀다
돌려주기(쳐내기)	상대의 사출 무기에 X버튼
스위치 조작	스위치 패널 앞에서 X버튼

아이템

회복아이템(소)	최대LIFE의 1/5 회복
회복아이템(중)	최대LIFE의 1/2 회복
회복아이템(대)	LIFE 전회복
이마쥬(소)	적을 쓰러뜨리면 등장, 이마쥬포인트 상승
이마쥬(대)	각 스테이지의 고정된 장소에 배치, 이마쥬(소)보다 높은 상승
X아이템	일정시간 공격력이 대폭 상승

브레인잭 시스템

브레인잭이란?

Brain Jack. (이하 BJ) 비행기를 납치하는 것을 하이잭(High jack)이라고 하는 것과 같이, 상대의 브레인, 즉 뇌를 납치하는 것이다. 마검은 본래 사람의 육체에서 이마쥬를 베어낼 수 있는 능력을 갖고 있는데, 이를 이용해 상대의 이마쥬를 베어낸 뒤, 이마쥬가 떨어져 나가 혼이 없는 빈 그릇과 같은 육체를 마검 자신의 이마쥬로 컨트롤할 수 있는 것이다. 쉬운 비유를 들자면, 택시를 타고, 기사를 택시 밖으로 던져버린 후, 택시를 몰고 유유히 사라진다, 와 같은 것이다. 이렇게 BJ 당하는 대상은 그 자신의 이마쥬가 떨어져나가게 되므로 그 육체는 혼이 없는 빈 그릇이 된다(게임 중에 등장하는 BJ 대상 캐릭터들이 엎드려 비실거리는 것은 이러한 이유에서이다). 다만 여주인공인 케이만은 BJ 후에도 그녀 자신의 이마쥬가 육체에서 떨어져 소멸하지 않고 마검의 인공뇌에 검의 이마쥬와 공존하게 된다. 구체적인 이유는 알 수 없지만, 그녀가 가지고 있는 [D유전자]에 관계된 것이 분명하다.

레벨? 랭크?

이 게임에는 캐릭터의 레벨이 존재하지 않는 대신 랭크라는 개념이 존재한다. 마검은 전투 혹은 필드에서 얻는 이마쥬 포인트가 일정치가 되면 랭크가 오르게 된다. 이 랭크의 상승이 직접적인 캐릭터의 능력 상승으로 나타나는 것은 아니다. 마검이 BJ할 수 있는 캐릭터는 각각 랭크가 정해져 있어서, 마검의 랭크가 캐릭터의 랭크 이상이 되어야 BJ할 수 있다는 개념이다. BJ수용력의 성장인 만큼, 캐릭터의 성장이 아닌 마검의 성장인 것이다. 플레이어의 분신이 특정 인물이 아니라, 여러 캐릭터의 육체를 컨트롤할 수 있는 마검이라는 설정을 잘 반영한 시스템이라 하겠다.

BJ 가능 캐릭터 일람

사가미 케이

• life: 1 • power: 1 • speed: 4
• jump: low • EX: 마키나 쿼크 • rank: 無

카네자와 스테이지에서밖에 사용할 수 없는 캐릭터. 리치가 짧은 대신 공격 속도가 빠르다. 기본 공격력은 낮지만, 마키나 쿼크의 파괴력은 발군.

팔괘 샤쟈

• life: 3 • power: 4 • speed: 1
• jump: low • EX: 쟈한링 • rank: 3

아저씨. 둔하다. 매우 둔하다. 그러나 6개의 팔에서 뿜어져 나오는 연속공격의 파워는 엄청나다. 레버 입력 연속공격은 순식간에 5회의 공격을 퍼붓는다. 쟈한링은 직선으로 내쏘는 사출무기로, 위력은 높지만 모으는 시간이 길어 그다지 쓰게 되지 않는다.

비공정 파일럿

• life: 3 • power: 1 • speed: 2
• jump: low • EX: 無 • rank: 1

민간인이다. 짧고, 느리고, 약하다. EX기도 없다. 그러나 훌륭한 기능의 통상공격이 있으니, 감전효과를 가진 스턴 롯드이다. 레버 중립 공격을 내면 간단히 사용할 수 있는데, 공격을 받은 적은 잠시 움직이지 못하게 된다.

리 페이샨

• life: 3 • power: 3 • speed: 5
• jump: low • EX: 마이히메의 부채 • rank: 1

나름대로 민첩하다. 부채의 리치가 짧다는 단점이 있지만, 연속공격이 매우 빠르고 나름의 위력도 있다. 마이히메의 부채는 직선으로 쏘는 사출 공격으로, 자코 쯤은 일격이다.

팔괘 안드레이

• life: 2 • power: 2 • speed: 7
• jump: high • EX: 치카티로 나이프 • rank: 1

공격력보다는 민첩한 움직임이 장점인 캐릭터로, 케이보다 리치가 길다. EX기인 치카티로 나이프는 사출무기로, 모으는 시간도 짧고 위력도 믿을 만 하다.

봉검사 람롯드

• life: 4 • power: 5 • speed: 6
• jump: low • EX: 빙정의 검 • rank: 4

공격 속도가 톱클래스다. 레버를 고정하고 버튼을 연타하는 것만으로 쉴 틈없는 연속검이 쏟아져 나온다. 빙정의 검은 땅을 타고 직선으로 나가 적을 공격하는 기술로, 적을 일시적으로 동결시키기도 한다. 동결된 적은 일격에 없앨 수 있다.

팔괘 마가레뜨
• life: 5 • power: 4 • speed: 10
• jump: low • EX: 크럽파이어 • rank: 5

전 캐릭터 중 최고의 스피드를 살려서, 포커스-온에서 뒤잡기를 적극 이용하자. 낮은 공격력을 스피드와 EX기로 커버해야 한다. 크럽파이어는 직선으로 쏘는 사출무기로, 벽에 반사하면 위력이 증가하므로, 좁은 장소에서 최고의 힘을 발휘한다.

봉검사 바데렐
• life: 6 • power: 6 • speed: 4
• jump: low • EX: 벼락의 파동 • rank: 5

연속공격 능력은 없지만, 드릴 공격의 리치가 상당하고 파워도 훌륭하다. 벼락의 파동은 화면 안의 모든 적을 공격할 수 있지만, 모으는 시간이 길고 위력이 부족한 것이 흠이다.

팔괘 유스프
• life: 8 • power: 8 • speed: 2
• jump: low • EX: 사라프봄버 • rank: 7

말이 필요없는 파워 캐릭터. 단 3격의 연속공격이지만 이것을 맞고 버틸 수 있는 적은 거의 없다. 사라프 봄버는 배에서 쏘아내는 단발의 사출공격으로, 모으는 시간은 순간이며 파괴력도 높다.

바링카
• life: 6 • power: 4 • speed: 4
• jump: low • EX: 無 • rank: 1

달의 딸, 민간인, 게다가 병자. 리치, 속도, 연속공격, EX기 등, 장점이라고는 없다. 정보를 추출하는 것 이외의 쓸모는 없다. 이 캐릭터로 전 스테이지를 클리어하고 "나는 우주에서 가장 뛰어난 마검X 플레이어다!"라고 외치고 싶다면… 말리지 않는다.

팔괘 달
• life: 7 • power: 5 • speed: 4
• jump: low • EX: 운드바이러스 • rank: 5

순식간에 5회 터지는 연속공격이 최강이다. 운드 바이러스는 적을 석화시키는 능력이 있는데, 석화된 적은 완전히 무방비가 되어 모든 공격을 크리티컬로 받는다. 그러나 람못드의 빙정의 검과 마찬가지로 100% 석화시킬 수는 없다.

봉검사 아키나스
• life: 5 • power: 5 • speed: 4
• jump: high • EX: 질주하는 회오리 • rank: 4

연속공격은 약하지만, 통상 공격의 리치가 길어 중·원거리전에 강하다. EX기인 질주하는 회오리는 상당한 위력을 갖고 있는데다가 타격 범위가 넓어 좁은 지역에서의 위력은 발군이다.

팔괘 말카라
• life: 6 • power: 7 • speed: 1
• jump: low • EX: 세벨퍼펫 • rank: 6

듬직하다. 다소 느리지만 파워만은 확실하다. 특히 세벨퍼펫의 위력은 최강이라 할 만큼 강력하다

팔괘 레이
• life: 5 • power: 6 • speed: 4
• jump: High • EX: 질드레가드 • rank: 7

기본 능력은 평균적이지만 EX기의 성능이 톱클래스이다. 일정시간 몸 주변에 방어막이 생기는데, 어떤 공격도 막아내는 무적의 기술이다.

팔괘 윌리엄
• life: 9 • power: 8 • speed: 10
• jump: high • EX: 빌리임팩트 • rank: 8

능력치에서 보여주듯 최강의 바디. 모든 공격이 빠르고 강력해서, 기본에만 충실히 싸워도 지나칠 정도로 강하다. 빌리임팩트는 파워를 실은 단 한방의 펀치. 위력은 어마어마하다. 펀치를 낼 때 Oh, Oh 하는 양키적인 소리가 압권이다.

스미스 의원
• life: 1 • power: 7 • speed: 1
• jump: low • EX: 無 • rank: 1

느리고 둔하다. 그러나 모닝스타를 무기로 쓰는 만큼 파워는 발군. 이외의 장점은… 없다.



이제 스타트 버튼을 누르고 달리자

발단

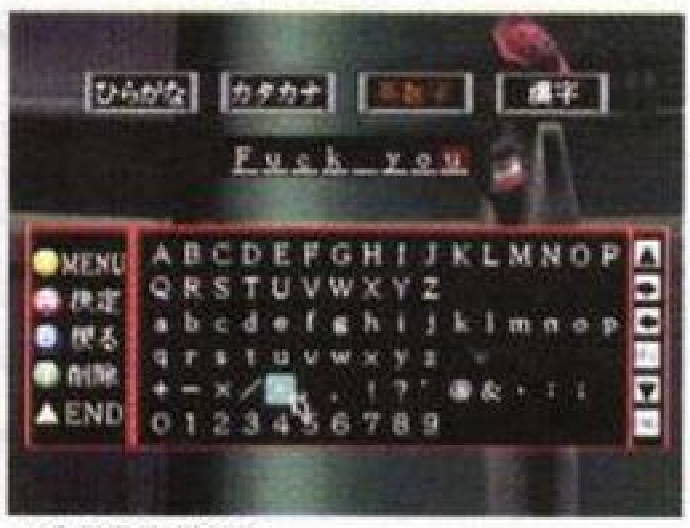
히로미츠: 뭔가 남은 작업은?

앤: 식별코드가 아직 정해지지 않았습니다. 어떻게 할까요?

존스: 인공생명체의 이름 따위, 난수로 하면 되지 않을까?

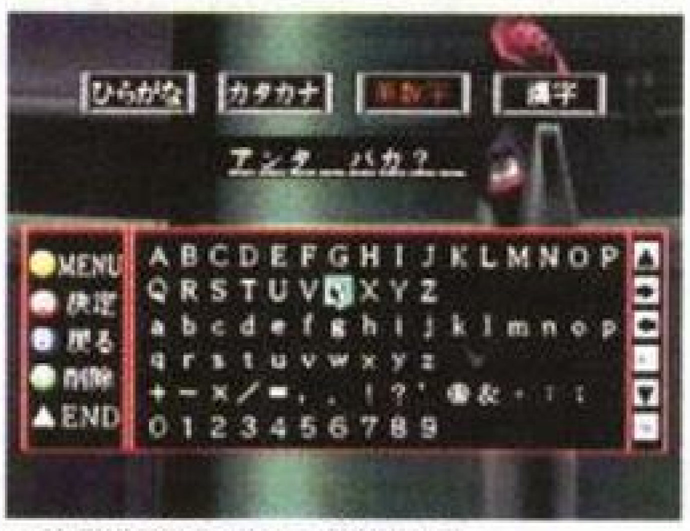
앤: 우리와 같은 생명체예요. 차별하지 말아요.

존스: 그렇다면 본인이 결정하도록 하지. 마검의 의지를 존중해서 말야.



▲박 귀라고 지어도

존스: 인공지능치고는 나쁘지 않은 네이밍 센스네.



▲안 다박아라고 지어도 칭찬받는다

(케이와 코우가 연구소로 들어온다)

코우: 연구소 지하에 이런 설비가 있었다니…

케이: 저게 마검이구나. 마검, 깨어났어요?

히로미츠: 아직이다.

존스: 마검 개발은 극비 아니었어?

앤: 어째서 케이가?

페이차오: 그녀는 모든 것을 볼 필요가 있어요. 그래서 소장이 케이를 부른 겁니다.

코우: 정말 생물이에요?

히로미츠: 아직 이마쥬를 심어주지 않았으니까, 모양은 저래도 마음은 비어있단다.

케이: 그러니까 지금부터 마검에 이마쥬를 심어서 마음을 불어넣어 주는 거야.

코우: 마음을? 어떻게?

케이: 일시적으로 마검의 인공 두뇌에 인간의 이마쥬를 옮기는 거야. 그걸 이용해서 마검은 이마쥬의 세계를 구축하게 되고, 결국 자아를 가지게 되어 정신체로 각성하는 거야.

히로미츠: 열심히 공부했구나.

케이: 미래의 연구자가 될 몸이니까요.

코우: 저… 왜 케이의 가정교사가 여기에 있는 거죠?

히로미츠: 마검을 각성시키기 위해서는 특정한 유

전자가 필요하기 때문이지.

케이: *저기, 페이씨, 멋있지 않아?*

코우: *그래?*

케이: *아빠, 가까이 가서 봐도 돼요?*

히로미츠: *그러렴.*



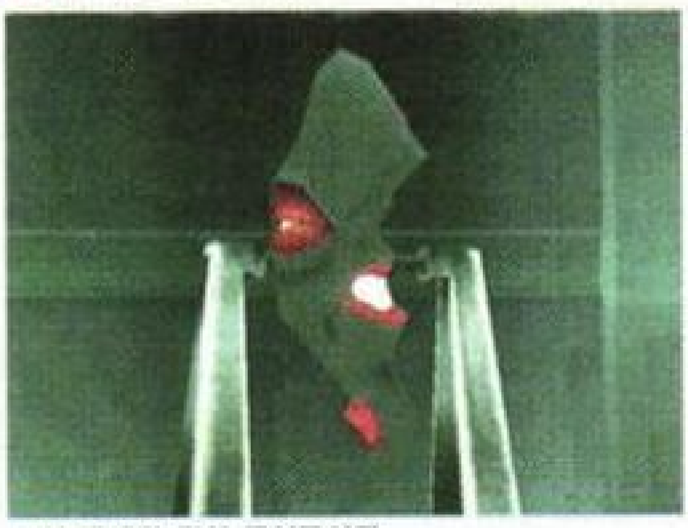
▲봉검사 일족의 차세대 기대주

(실험이 시작된다)

케이: *세계 최초의 각성실험… 페이씨는 무섭지 않아요?*

페이챠오: *네 아버지를 믿고 있으니까.*

존스: *모든 반응 양호.*



▲이 못생긴 것이 주인공이다

(페이의 이마쥬에 반응하여 마검은 눈을 뜨고, 검의 형체를 갖추기 시작한다. 순간 연구소 전체에 격렬한 진동이 온다)

케이: *뭐야? 왜 이러지?*

(연구소에 괴한이 난입한다. 코우 및 연구원들에게 무차별 공격을 하다가, 구석의 소장을 알아보고는 기절시켜 어깨에 둘러맨다)

케이: *아버지!*

(케이에게 눈을 돌린 괴한. 7개의 암기를 날리지만 쓰러진 것은 케이가 아니라 그녀를 감싼 페이챠오였다)

케이: *안돼!*

페이챠오: *피의 계약에 따라, 네가 녀석을 지켜라. 검을 잡아…*

케이: *페이, 페이!*



▲소장은 납치



▲페이는 사망. 절망적이다

카네자와

등장하는 적

삼엽화-소드 브레이커

대표적인 자코캐릭터. 공격 패턴은 다양하지만, 공격력과 방어력이 약하므로 특별히 주의할 것은 없다. 카운터 공격이라면 일격.

삼엽화-바주카

원거리에서는 바주카를 쏘아 오고, 접근하면 바주카를 휘둘러 공격한다. 바주카탄은 매우 느리므로 간단히 돌려주기로 쳐낼 수 있지만, 이것으로 상대하기보다 접근하여 휘두르는 바주카를 가드하고 반격기로 무너뜨리자.

삼엽화-롤러블레이드

롤러 블레이드를 타고 민첩하게 움직이며 순간적으로 접근해 돌파공격을 날린다. 워낙 이동속도가 빨라 이쪽의 움직임으로는 따라갈 수 없으니, 포커스를 록온한 채 EX게이지를 모으며 기다리다가 접근해오는 순간 공격하자. EX기를 사용하면 효과적이다.

카네자와 연구소에서 첫 액션 스테이지가 시작된다. 목적은 소장을 납치한 괴한 (괴물?)을 뒤쫓는 것. 우선은 조작에 익숙해지도록 하자. 잠겨있지 않은 문은 자동으로 열리니 장식용 문에 대고 하염없이 칼질하는 일이 없도록 주의. 외길로 진행되므로 고민할 것 없이 마음 편히 움직이자. 소드 브레이커가 종종 덤벼오지만 많은 수가 아니므로 하나씩 차분히 눕혀주자.

원형 홀을 따라 올라가다 보면 바주카가 타고 있는 승강기가 내려오고, 동시에 녀석의 원거리 공격이 시작된다. 바주카 탄환의 속도가 굉장히 느리므로 횡이동으로 피하거나 타이밍을 맞춰 되돌리면서 접근전으로 끌어가자.



▶X아이템



▲우측 상단의 X마크가 보이는가?

승강기 옆에는 작동 레버가 있는데, 레버를 움직이자마자 승강기가 올라가기 시작하므로, 바로 타고 싶다면 재빨리 움직이자. 여유롭게 가고 싶으면 뒤의 계단으로 올라가 위에서 승강기를 불러도 된다(위에도 작동 레버가 있다).

원형 홀에서 옆으로 떨어지면 다른 길로 가게 되는 것이 아니라 아래층으로 떨어지게 되므로 길을 잃었다고 패닉상태에 빠지지 말고 아까 진행했던 길을 따라 다시 올라가도록 하자.

점프도 섞어가며 진행하다 보면 창고로 나오고 문이 덜컥 닫히며 못생긴 녀석들의 등장 신 (소드 브레이커×2, 바주카) 이 나온다. 깨끗하게 요리해주면 진행방향의 문이 열리므로 걱정하지 말자(갇힘과 동시에 적이 나



▲반격으로 Go!



▲카네자와 연구소의 지도

오고, 적을 없애면 길이 열린다. 성X전X이냐). 구석에는 완전회복아이템도 있으므로 라이프가 떨어졌다면 회복해버리자.

엘리베이터 홀에 도착하면 출구가 막히고 엘리베이터에서 톤파를 든 롤러 블레이드 둘이 차례로 덤벼온다. 정신없는 움직임에 현혹되지 말고 포커스를 맞춘 후 플레이어를 향해 저돌적으로 대쉬 해올 때 EX기로 일격에 날려버리자. 둘을 쓰러뜨리고 나면 엘리베이터의 문이 열린다.



▲게이지를 모아 마키나 쿼크를 사용하자

엘리베이터를 타고 올라가면 좁은 복도가 이어지고, 중간중간의 소드 브레이커를 상대하고 나면 보스를 만날 수 있다. 보스는 지하연구소를 습격한 괴한, 괄괘의 안드레이 소좌. 발레리나 출신인 듯, 굉장히 화려한 공격을 자랑한다. 근거리 공격을 연속검을 먹이자. 동작이 제법 빨라 뒤잡기는 실패할 확률이 높다. 가끔 폴짝폴짝 뛰어다니며 암기를 날려오는데, 부지런히 뛰어다니며 피하자. 되돌리기 연습을 하는 것도 좋다. 네 구석에는 완전회복아이템이 하나씩 있으니 라이프도 관리해 가며 여유롭게 싸우자.



▲안드레이와의 대면



▲웃는 것도 호탕하고



▲춤도 잘 추는 괴남아

안드레이를 처리하고 나면 헬리콥터 이착륙장에서 이륙하는 헬기와 거기에 탄(끌려가는 중이다) 소장을 볼 수 있다.

(이마쥬의 세계)

케이: *아버지…*

(연구소)

앤: *믿기지 않아… 이마쥬가 결합하고 있어*

존스: *참조 데이터가 없어. 전혀 알 수 없는 경우야.*

코우: *케이는 괜찮은 겁니까?*

앤: *마검의 인공뇌에 케이와 마검 둘의 정신이 같이 들어가 버렸어. 이마쥬가 결합해 있는 거야. 지금 상태는 굉장히 복잡해서… 소장이 아니면 원래대로 되돌릴 수 없어.*

코우: *그녀의 정신이 그 마검 속에 들어있다는 겁니까? 그런! 두 분 개발자잖아요? 어떻게든 해 봐요!*

(순간 리 후쇼의 목소리가 들려오며 모니터에 그의 영상이 나타난다)



▲수상한 영감 리 후쇼

후쇼: *마검은 각성한 건가?*

존스: *뭐야?*

앤: *리씨…*

후쇼: *그런가… 소장의 딸이 마검을 깨운 것인가. 녀석들이 움직이기 시작한 이상 서둘러야겠군.*

코우: *누구죠?*

존스: *이 연구소의 스폰서. 마검 개발의 의뢰주다. 자세한 건 나도 잘 몰라.*

앤: *마검 개발의 목적은 대체? 게다가 소장을 납치한 무리는 뭡니까?*

후쇼: *알 필요는 없다.*

존스: *그게 아니잖아요? 이쪽은 죽을 뻔했다구요!*

후쇼: *마검은 이마쥬 세계의 혼을 베는 것이 가능하다. 그 힘은 녀석을 무찌르기 위해 우리가 바랬던 것.*

앤: *녀석이라니, 누구 말이죠?*

후쇼: *이 세계를 파멸로 몰아가려는 자. 그 정신은 악마와 다름없어.*

존스: *하, 이 시대에 악마라구요?*

후쇼: *유럽에서의 무차별 테러, 기병의 유행, 오염으로 인한 식량난, 세계적인 석유 위기에 미중관계의 극도 악화… 모든 재앙이 인간의 정신을 조작하는 녀석의 짓이다.*

존스: *그러니까, 그 악마 때문에 세계가 멸망한다는 겁니까?*

후쇼: *믿건 말건 그건 중요하지 않아. 녀석의 계획은 계속 진행중이고, 우리에게는 시간이 없다.*

앤: *최신의 정신병 치료기구가 악마를 퇴치할 무기였다고는… 아무 것도 모르고 그걸 만들어 낸 우리는…*

후쇼: *더 이상 너희들과 쓸데없는 얘기할 시간이 없다. 마검이여, 네 운명을 받아들여라. 녀석들이 원하는 것은 사가미 소장의 지식이다. 놈들의 뒤를 쫓아 악마의 계획을 저지하라.*

(YES를 선택한다)

후쇼: *인간의 뇌를 지배해 자유로이 그 신체를 부리는 능력, 너의 그 힘을 브레인잭 이라 한다.*

앤: *이 상태로 그런 일 해버리면 케이의 이마쥬는 어떻게 되는 거야?*

(마검이 안드레이에 BJ한다)



◀▼BJ과정, …무섭다



존스: *여전히 마검과 결합된 상태로군.*

앤: *그나마 무사한 것을 기뻐해야 하는 걸까.*

후쇼: *무사히 마검과의 융합에 성공한 것인가. 잘 되었군. 다음은 그 남자의 기억을 유출해 내라. 놈들이 소장을 끌고 간 곳을 찾아내는 거다. 마검이여, 중국을 경유해서 러시아로 가라. 모스크바에는 최강의 봉검사가, 홍콩에는 페이의 여동생이 있다. 현지에서 그녀들의 지시를 따르는 것이 좋을 것이다. 적의 방해가 있을 터이지만, 길은 반드시 있기 마련. 또한 그것을 위한 브레인잭이다. 반고의 힘을 살려라. 부디 네가 선한 마음을 갖고 있기를 바란다.*

Dreamcast

POWER 공략왕!


▲페이산과 카티를 만나러 간다

(케이와 마검은 홍콩행 비행정 린카돈에 오른다)


▲AIA는 Arirang International Airline일까?


▲근엄하다

케이: *여기는 이마쥬의 세계… 현실세계와는 다른 차원에 있는 정신세계구나. 그러니까, 지금의 나는 육체에서 떨어져 이마쥬로서 존재하는 거로군. 아버지에게 들은 적 있으니까, 걱정할 필요 없지. 맞아. 아무것도 아니야. 아, 그래. 아직 자기 소개도 하지 않았구나. 마키나. 좋은 이름이구나. 나는 사가미 케이. 열 여섯 살이고 여고생이야. 형제는 없어. 그래서 아버지는 항상 나를 귀여워해 주셨지. 아버지를 존경해. 나도 장래에는 학자가 되어서 이마쥬의 연구를 도울 거야…. 쓸 데 없는 얘기였지? 나, 역시 불안해하고 있는 걸까. 뭔가 떠들지 않으면 불안해서…! 뭔가… 날아오고 있어!*


▲안녕하세요? 1학년 3반 사가미 케이입니다

(린카돈에 삼업회의 배행정이 접근해 온다)


▲가오리 모양의 삼업회 비행정

스튜어디스: *손님, 매우 위험하니까 안전벨트를 꼭 매신 채 죽어주세요. 아하하, 기내의 분위기를 보고 함정이라는 걸 눈치채지 못하셨나요? 여기는 하늘 한가운데이니 도망칠 곳은 없어요.*


▲예쁜 스튜어디스 누나


▲가면을 써도 예쁘다

비행정 린카돈

등장하는 적

- 삼업회-소드 브레이커
- 삼업회-바주카
- 삼업회-권 총수

상당히 재빠른 적이다. 움직임이 빠른 만큼 포커스-온은 필수. 플레이어의 좌우로 돌아들어 봉으로 찌르기와 봉을 잡은 채 돌려차기의 패턴이 있는데, 찌르기를 확실히 막고 카운터로 공격하자(돌려차기를 막으면 가드가 풀리므로 카운터가 불가능하다).

안드레이에 BJ한 채 홍콩 행 비행기에 오른 마검과 케이. 삼업회의 자객들이 탄 비행기가 접근해 오고, 숨막히는 공중전이 시작된다(라고 하기보다는 비행기 내에서의 액션 스테이지다). 여전히 외길이므로 아이템과 이마쥬를 잘 챙기면서 진행하자.

등장하는 적은 카네자와 스테이지와 크게 다르지 않지만 소드 브레이커와 바주카가 보다 다수 등장한다. 특히 객실은 언뜻 보면 매우 좁아서 소드 브레이커와 바주카의 연합 공격에 당황하기 쉽지만, 객석 사이로 이동할 수 있으므로 바주카탄을 피하며 싸워가면 진행이 3.14배 쉬워진다.


▲이번엔 좁은 통로에서 싸운다


▲좁은 만큼 피하기 어렵다

좁은 통로를 지나 두 번째 객실로 들어가면 같은 패턴의 적들이 기다리고 있는데, 이번엔 앞쪽에 바주카 둘이 있고 소드 브레이커는 플레이어의 뒤에서 등장한다. 하지만 그 뿐이니 마음껏 요리하도록.

다시 협로를 지나 계단을 오르면 테라스



▲Information. 정보라는 뜻이다


▲…엔진이 고장났다

로 나오게 된다. 비행정 좌익과 후미에서 연기가 뿜어져 나오는 것이 썩 심상치 않다. 테라스 좌측의 회복아이템을 취하면 소드 브레이커가 둘 등장한다. 우측의 길을 따라 가면 스튜어디스 누님이 엘리베이터를 타고 내려가는 것이 보이는데, 정작 다시 올라오는 것은 못생긴 바주카다. 분노를 실어 일격.

엘리베이터를 타고 내려가면 이번엔 화물칸이다. 들어서자마자 소드 브레이커 둘과의 조우가 있다. 다음 칸으로의 진로가 화물로 막혀있으므로, 화물들의 계단식 배치를 이용하여 넘어가야 한다. 우선 소드 브레이커가 등장한 곳 뒤쪽의 화물을 타고 반시계 방향으로 올라가면 곤도라 가동 레버가 있다(올라가는 도중의 바주카에게 공격받지 않도록 주의). 레버를 작동하면 두 개의 곤도라가 움직이기 시작한다. 우선 바로 앞의 곤도라를 타고 반대편으로 넘어가 곤도라를 갈아타고 벽을 따라 움직이면 된다(곤도라를 가동하면 반대편에 소드 브레이커가 등장하는데, 위치상 교전중 아래로 떨어지는 짜증스러운 일을 당할 수 있으니 조심하자).



▲기계는 때리면 말을 듣는다

다음 칸에서는 아리따운 스튜어디스 누님과의 재회가 기다리고 있다. 그러나 다정한 분위기가 있을 리는 없고 마주치자마자 전투다. 재빠른 몸놀림으로 잽싼 공격을 해오지만 그 아름다운 움직임에 현혹되고 있을 수는 없는 것. 누차 언급하지만 빠른 적에게 포커스-온은 필수다.

탈출포트 쪽으로 가면 파일럿이 쓰러져 있다. 여기서 첫 분기포인트. 파일럿에게 BJ하느냐 하지 않느냐에 따라 이후의 진행 경로가 달라진다. 파일럿에 BJ하면 소형



▲포커스-온으로 BJ


▲멋지게 탈출한다

비행정을 타고 탈출하여 예정대로 홍콩으로 가게 되고, 안드레이의 몸으로 탈출하면 소형 비행정은 인도의 타지마할에 불시착한다. 이왕이면 BJ하여 편안히 가자. (파일럿에 포커스-온 하면 BJ할 수 있다. 공연히 애꿎은 파일럿에게 마구잡이로 칼질하는 우를 범하지 말자)

존스: OK! 기동해 봐. 이제 다 고쳐졌을 거야.

엔: 예비 회선은 문제 없나봐. 이걸로 중앙에 액세스가 가능해졌어. 그런데… 리 씨는 어떤 사람일까?

존스: 악마에게서 세상을 지키는 게 취미인 영감이지.

엔: 경찰에 그렇게 영향력을 줄 정도라니, 보통 사람 같지는 않아.

존스: 리 씨가 소유한 회사. 유령 회사야.

엔: 왜 여태까지 얘기 안 했어?


▲뭔가 널널해 보이는 연구원들

존스: 얘기할 필요 없으니까. 유령회사든 뭐든, 월급만 잘 주면 문제없거든.

엔: 이상한 종교단체라면 최악인데….

존스: 손떼기엔 지금이 찬스지.

코우: 어째서 케이지…. 왜 케이가 이런 꼴이 되지 않으면 안돼는 거죠? 만약 소장님께 무슨 일이 생기면, 그녀는 평생 이대로 있어야 하는 겁니까?

엔: 케이라면 문제없어. 우리가 어떻게든 할 테니까.

존스: 어이, 쉽게 생각하지 마. 날 끌어들이지도 말고.

엔: 잠깐 얘기를 정리해 보지 않겠어?

존스: 얼마든지, 마음대로.

엔: X 계획은 의료기구가 아니라 생체병기를 개발하는 거였어. 우리는 혼을 파괴하는 무기를 만들어 낸 거야. 이 일을 꾸민 건 리 씨인 것 같지만, 소장 님도 관여했을 가능성이 높아. 케이는 마검을 깨우는 열쇠, 'D 유전자'의 소유자였어. 그게 단순한 우연이었을까?

존스: 딸이 가진 유전자를 기준으로 소장님은 마검을 개발한 거였군. 우리들에게는 비밀로 하고서.

엔: 딸을 실험대상으로 삼을 분은 아냐. 게다가 마검은 원래 페이가 눈뜨게 할 예정이었잖아.

존스: 그럼 케이가 적합자라는 사실을, 왜 우리에게 말하지 않은 거지?

엔: 말할 필요가 없으니까.

존스: 지금 의논해 봐야 시간 낭비야. 정보가 너무 적어.

엔: 초기 사양서를 보면 뭔가 알 수 있을 지도 몰라.

존스: 열람은 금지되어 있어.

엔: 지금 살펴보지 않겠어?

존스: 기밀문서를 무단으로? 농담하는 거야? 이 이상 골치 아픈 얘기는 그만두자구.

엔: 우리들, 속았단 말야. 바보취급 당한 게 분하지 않아?

존스: 소장님의 배려겠지. 군자는 위험한 것에 가까이 하지 않는다. 몰라?

엔: 인간적으로, 케이를 구하기 위해. 그럼, 어때?

존스: 정말이지… 이래서 몰라도 되는 것을 인간은 알게 되는 건가? 이담의 기분을 알 것 같군.

엔: 내가 이브라면 후회하지 않을 거야. 소장님의 데이터에 액세스해.

존스: 최소한 기밀 데이터가 전직에 도움이 되길 바래.

(홍콩)

케이: 과연 조종사야. 제대로 착륙할 수 있었잖아. 여기서 모스크바 행 비행기로 갈아탈 예정이었지만… 아무래도 녀석들이 우리의 행동을 관찰하는 것 같은데. 그러니까, 일단 다른 도시까지 이동하자. 거기서 타는 것이… 엣? 페이 씨의 여동생을 찾고 있을 여유는 없겠는데. 모스크바까지 가는 것은 당신에게 맡길게.

홍콩

등장하는 적
- 살영회-소드 브레이커
- 살영회-바주카
- 살영회-롤러 블레이드

당장이라도 판을 깬 도박꾼들이 몰려나올 것 같은 홍콩의 밤거리. 이번엔 리 페이챠오의 동생이자 봉검사 견습생인 리 페이샨을 찾아가는 스테이지이다.

가장 처음 마주치는 적은 롤러 블레이드. 언제나처럼 달리고 있다. 몇 번을 강조해도 지나치지 않은 포커스, 포커스. 마검의 파일럿 대응형태인 전기봉은 통상공격에 감전 효과가 있으므로 십분 활용하자. 철책을 넘어 나머지 롤러 블레이드도 처리하고 어두운 골목으로 들어가면 바주카가 홀로 기다리고 있다. 이 곳은 상자를 타고 올라가 차양 위로 진행해야 하는 부분. 바주카가 걸리적거린다고 생각되면 먼저 바주카를 쓰러뜨린 뒤에 올라가고, 컨트롤에 자신이 있다면 무시하고 진행해도 좋다. 차양 위의 문으로 들어가면 이제부터는 실내에서의 진행이다. 전투 양상도 약간 달라져서, 좁은 장소에 많은 수의 적이 등장하게 된다.


▲차양 위로 진행이다


▲감전효과를 적극 활용하자

좁은 복도를 지나 방으로 들어서면 불이 꺼져 있어 굉장히 어두운 상태에서 싸우게 된다. 맞은편 벽에는 불을 켜는 스위치가 있는데, 이것을 작동하면(이후의 스위치도 마찬가지이다) 적이 추가로 등장하여 오히려 귀찮아지므로, 길을 찾는데 크게 어려움을 느끼지 않는다면 스위치에는 손대지 않는 편


▲스위치는 맞은편이다


▲주작문

이 편하다(어두워서 잘 보이지 않으면 모니터의 선명도를 올려보자). 들어가서 오른쪽에 옆방으로 통하는 문이 있다. 옆방으로 들어가면 소드 브레이커 둘이 반겨준다. 왼쪽 벽에는 1층으로 내려가는 엘리베이터가 있다(여기는 2층이다. 차양 위로 뛰어 들어온 것을 기억하는가?).

엘리베이터에서 내리면, 역시 어둡다. 스위치는 정면에 보이는 기둥에 있고, 출구는 맞은편이다. 스위치를 작동하면 언제 봐도 정겨운 바주카씨의 얼굴을 볼 수 있다. 방을 나와 계단을 올라서 오른쪽의 방으로 들어가면… 다시 어둡다. 불을 켜는 스위치는 맞은편 벽의 왼쪽 구석에 있고, 출구는 그 바로 왼쪽이다. 그리고 역시나 대표자코인 소드 브레이커×2와 바주카가 지키고 있다. 낙승이다, 낙승! 복도로 나오면 왼쪽으로는 막다른 길 끝에 소드 브레이커가 지키는 완전회복 아이템이 있고, 오른쪽으로는 1층으로 내려가는 길이 있다.

계단을 내려오면 직사각형 모양의 넓은 홀이 나오는데, 들어서자마자 불이 꺼지고 모든 문이 닫힌다. 문을 여는 조건은 적의 전멸이 아닌 스위치 작동. 자코들의 방해를 감내하며 맞은편 깊숙이 숨어있는 스위치를 찾아 작동하면 불이 다시 켜지고 홀 좌우의 문이 열리게 된다. 가야 할 곳은 주작문(朱雀門)(반대쪽에는 회복아이템이 있는 막다른 길이다). 주작문의 계단을 올라 2층으로 가면 바로 페이샨이 있는 방이다.



페이샨: 이제야 오는군. 도통 소식이 없어서 죽었나 했지.
케이: 당신이 페이씨의 여동생?
페이샨: 뭐 그렇지. 사가미 소장을 납치한 무리는 우리 스승님께서 쫓고 계셔. 그러니 너희들에게는 내가 다른 사명을 주지. 인도의 TV스타 사자를 쓰러뜨리는 거야. 녀석이 TV로 보내는 전파는 사람을 무기력하게 만들어. 일종의 마인드 컨트롤. 사람의 마음을 조작할 수 있는 거야. 위험해.
케이: 자, 잠깐 기다려! 인도 따위엔 가지 않을 거야! 나는 아버지 돕고 싶을 뿐이란 말야!
페이샨: 무슨 소리 하고있는 거야! 마검에게 선택받았으니 인류를 위해 싸워! 게다가 사자는 놈들의 부하란 말이야! 녀석들을 놓아두면 인류는 망하고 말 거야!
케이: 그렇게 말해도…
페이샨: 대체 어째서 너 따위가 선택받은 거야? 뭐, 좋아. 결정은 마검이 하는 거니까. 어쩔 거야, 마검? 인도의 대스타를 쓰러뜨리러 갈 거야?


▲여왕님 분위기의 그녀는


▲히프가 빈약하다

(YES를 선택)

페이샨: 뭐, 그렇다면 봉검사의 수행을 받은 이 몸을 사용해. 스승님만큼은 안돼도, 일반인보다는 나을 거야. 게다가 녀석의 스튜디오에 들어갈 수 있는 것은 이 나뿐이니까.
케이: 기다려! BJ당한 사람은…
페이샨: 자신의 이마쥬를 마검에 먹힌다는

것? 그런 것은 알고 있어. 이것이 봉검사로서 살아가는 자의 숙명이니까. 곱게만 자라온 너와는 각오가 다른 거야. 각오가.

페이산의 방에서 나와 다시 홀로 내려오면, 한쪽 구석에 쌓여있는 상자를 타고 소드 브레이커 둘이 내려온다. 출구는 그들이 내려온 곳. 상자를 밟고 위로 올라가면 깨진 유리창을 통해 밖으로 나갈 수 있다.


▲이곳으로 올라가자

건물 밖으로 내려섬과 동시에 소드 브레이커 셋이 등장한다. 이들을 눕히고 나면 다음에는 바주카가 셋. 이 녀석들까지 처리하고 나면 마지막으로 롤러 블레이드가 셋 나온다. 네 구석에는 X아이템과 완전회복 아이템이 놓여있으므로 마음놓고 싸우자. 롤러 블레이드까지 처단하면 클리어다.

케이: *인도의 대스타를 쓰러뜨리겠다는 약속을 하다니… 봉검사의 사명 같은 것, 나랑 아무 상관 없잖아! 세계가 멸망할 거라면 군대라도 파견하면 되잖아! …아버지, 무사하세요….*

이마쥬 세계에서의 케이와의 대화는, 얼핏 분기에 큰 지장이 없어 보이지만, 상당히 큰 영향을 준다. 케이와 마검의 이마쥬가 결합되어 있는 상태에서 케이의 이마쥬는 계속 쇠약해 지는데, 그녀와의 대화에서 희망적인 대답을 해주면 그녀는 조금씩 희망을 갖게 되고, 더불어 마검에 대한 호감도가 상승한다(연애 어드벤처인가…). 만일, 단 한번이라도 그녀가 마음에 들어하지 않는 대답을 하면, 모두가 행복해하는 엔딩에서 홀로 불행해진다.



▲성심껏 대답하자

타지마할

등장하는 적

- 살석희-소드브레이커
- 시바보병

인도에서만 출현하는 적. 거대한 방패로 정면에서의 공격은 거의 100% 막아내므로, 뒤잡기로 넘어가 뒤에서부터 공격하는 것이 현명하다. 제단의 문장 위에 올라가면 소멸한다. 자. EX기를 사용하면 효과적이다.

스테이지에 들어가면 시바 보병이 걸어오다 제단 위에 서자 소멸하는 데모가 나온다. 이것이 바로 이번 스테이지의 트랩에 대한 힌트이니 기억해두자. 이번 스테이지는 그다지 길지도 않고, 시바 보병의 트랩과 샤쟈와의 보스전이 전부이다(소드 브레이커가 등장하긴 하지만, 수도 많지 않아 전투의 비중이 거의 없다).


▲건축물 내부가 정교하게 표현되어 있다

처음 시작한 방의 맞은편 문으로 내려가면 시바 보병 둘이 기다리고 있는 방이다. 방의 좌우에는 문장이 있는 제단이 있으므로 이곳에 시바 보병을 넣어주면 맞은편의 닫힌 문이 열린다. 시바 보병을 제단에 넣을 때는 정면공격으로 몰아넣는 방법보다 시바 보병-제단-플레이어 식으로 서서 스스로 빠지게 하는 것이 현명하다 (시바 보병은 굉장한 전투본능으로 저돌적으로 달려온다).


◀트랩 마크가 있는 곳에

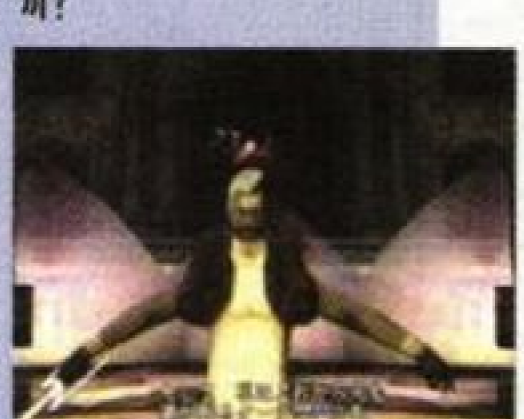

▼이렇게 빠뜨린다

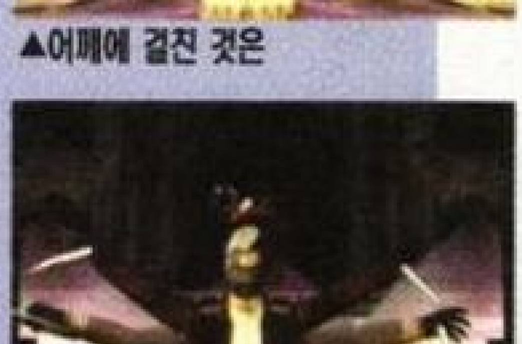
열린 문을 통해 나가서 계단을 오르면 다시 제단이 있는 공간과 시바 보병. 그러나 이번의 제단은 높은 턱이 있어 이전처럼 유인할 수는 없다. 그렇다면? 왼쪽의 계단과 천장의 구멍들. 느껴지는 것이 있는가? 그렇다, 위층으로 유인해서 구멍으로 떨어뜨리면 되는 것. 아래층의 제단의 위치와 위층의 구멍을 확인한 후 빠뜨리자. 구석에 있는 구멍에는 유인하여 빠뜨리기가 불가능하므로, 우선 구멍을 등지고 서서 보병이 가까이 올 때까지 기다린 후 근접하면 뒤잡기로 돌아가 뒤에서 밀어주자.

문이 열렸다면 앞으로 가자. 문을 나서면 좌우의 갈림길이 나오는데, 여기서 왼쪽의 계단을 오르면 클리어포인트가 있다. 그러나 목적은 샤쟈를 혼내주는 것이니 오른쪽으로. 구석에는 전자 잠금장치가 있는데, 코드를 페이산만이 알고 있다. 즉, 샤쟈와 싸우기 위해서는 반드시 페이산에 BJ한 채 타지마할로 와야 하는 것.

열린 문을 따라 가면 톱스타 샤쟈씨를 만날 수 있다(사인은 받을 수 없다).

샤쟈: *내 성을 맴돌던 꼬마 아가씨, 역시 봉검사였군…. 오래 전, 내 아들은 욕망에 마음을 뺏겨 아버지인 나를 저버렸다. 이 땅에 유폐된 나는, 그제야 겨우 알게 되었다. 사람은 본래 선과 악, 두 가지의 혼을 지니고 태어난다는 것을. 이 세상의 모든 악의 원흉은 바로 사람들의 마음이라는 사실을 말야. 사실을 품은 어리석은 아들을 탓할 수는 없지…. 나는 천존유성의 계획에 협력할 것이다. 고뇌하는 인간의 정신을 구제해 평화로운 세상을 만들기 위해서! 그리고 나는 이제부터 영원히 아내가 잠들어 있는 이 타지마할을 조용히 지켜보며 살고 싶다. 이 평화로움을 깨뜨리는 자들은 누구도 용서 못해!*


▲이래뵈도 톱스타. 인기의 비결이 뭘까?


▲어깨에 걸친 것은


▶나머지 네 개의 팔이다

샤자의 공격패턴은, 근거리에서의 회전공격과 원거리에서의 쟈한링이다. 회전공격은 전방향 공격판정이 있어 피하기도 애매하고 뒤잡기도 쉽지 않다. 그러나 쟈한링은 위력도 형편없고 피하기도 쉬우므로, 포커스-온 한 후 원거리에서 EX기 마이히메의 부채로 응수해 주면 낙승이다. 샤자를 쓰러뜨리면 그에게 BJ 가능하다. 입구로 다시 나와 예의 클리어포인트로 가면 스테이지 클리어.

케이: 샤자씨는 가엾은 사람이야. 자식에게 배신당한다는 것은 부모로서 정말 견딜 수 없는 일. 원래 나쁜 사람은 아니었어. 모스크바로 가자. 난 아버지를 배신하지 않아. 절대로.

모스크바(1)

이번 스테이지는 액션스테이지가 아니라 카티와 만나는 이벤트 스테이지이므로, 긴장을 풀자. 스테이지에 들어가면 최강의 봉검사이자 페이샨의 스승인 카티가 기다리고 있다.



▲아름답지만 을씨년스럽다



▲최강의 봉검사 카티

카티: 나는 카티. 불을 주관하는 봉검사다. 마검과 거기의 여자. 여기까지 잘 왔다. 도중에 팔괘 하나를 처치한 모양이군. 고맙다.
케이: 저기, 아버지는요? 무사하신 건가요? 지금 어디에 계세죠?
카티: 우리 트레일러 안에 있다. 따라 와.

(카네자와 연구소)
(모니터에 팔괘의 한 사람 레이가 연설하는 모습이 보인다)

남자: 오늘날 우리는 괴로운 시대를 살아가고 있습니다. 그러나 이것은 천년 왕국을 누리기 위한 시련입니다. 큰 평화를 누리게 하기 위해 주께서 우리를 시험하심입니다. 자, 이제 더러워진 영혼을 버리고 주께 돌아갑시다. 혼탁해진 모든 혼을 주께서는 구원 해 주실 것입니다.
존슨: 종교가 자살을 부추기다니, 이것도 그 악마란 놈의 짓이겠지.
코우: 케이의 아버지를 납치해간 놈들의 소행이라는 건가요?
존슨: 글쎄, 여하튼 장의사들은 기뻐할 것 같은걸.
앤: 예상대로 소장의 데이터는 다중 암호화되어 보관되어 있었어. 그런데, 전부 해독하려면 꽤 시간이 걸려.
존슨: 다른 것은?
앤: 좋은 소식과 나쁜 소식, 어떤 것부터 들을래?
존슨: 좋은 소식만.
앤: 소장은 계획에 필요한 모든 데이터를 기네스 박사에게 보냈어.
존슨: 기네스 박사? 계획에 반대했던 그 늙은이?
앤: 반대했었기 때문에 그렇게 생각할 수도 있었겠지. 연락해볼 만한 가치는 있어.
존슨: 그리고 나쁜 소식은?
앤: 다른 실험 데이터인데… 유감이지만 신뢰할 수 있어.
존슨: 뭐야 이거… 거의 생체실험 수준이잖아. 이런 게 잘도 표면화되지 않았구만.
앤: 이 데이터가 맞는다면… 마검은 자신의 이마쥬를 선택해. 그리고, 융합이 시작되는 거야. 케이가 마검에 흡수되는 거지. 자아의 소멸… 케이의 개성이 죽어버린다는 거야. 이마쥬를 잃은 사람은 아무 것도 느끼지도 생각하지도 못해. 케이는 그저 살아있을 뿐인 좀비가 되어 버리는 거라구.
코우: 그런! 장난이 아니잖아요! 어서 어떻게든 하지 않으면!
앤: 소장님이 돌아오시면 괜찮아.
존슨: 아직까지 살아 있을 때의 얘기지.
앤: 그만둬.
존스: 리씨로부터 뭔가 연락은?
앤: 없어.
존스: 누군가 마검에게 기네스박사를 찾아가라고 얘기해 줄 수밖에 없군.
앤: 지금의 유럽은 페스트가 유행하던 12세기 유럽과 같아. 그런 곳에 누가 간다는 거야?
코우: 제가 가겠습니다.
앤: 만날 수 있다는 보장도 없어. 게다가 위험해.
코우: 제가 가지 않으면 안 됩니다. 그때 제가 정신만 차리고 있었어도…
앤: 코우군의 잘못이 아니야. 죄책감 때문이라면…
코우: 아니요, 전 케이를 돕고 싶어요! 여기서 마검이 돌아오길 기다리기만 할 수는 없다구요!
앤: 사태를 냉정하게 생각해. 넌 아직 어려. 게다가 여비는 어떻게 하려고?

(코우는 카드를 꺼낸다)



▲부잣집 도련님이란 이런 것

존스: 융합이 시작되었어도 이상하지 않을 시간이야. 빨리 원래 몸으로 돌아가지 않으면 어찌 해볼 수도 없어. 지금은 그냥 코우에게 맡겨 보는 게 좋지 않을까?
앤: 모스크바에 가면 마검과 만날 수 있을지도 몰라. 기네스 박사님이라면 이마쥬를 원래대로 되돌릴 수 있을지도 몰라…. 모두가 추측일 뿐이잖아. 위험한 도박을 아이에게 시키려는 거야?
존스: 본인의 의지를 존중하는 것뿐이야.
코우: 밀러 씨, 부탁입니다. 제가 가게 해주세요.
앤: 하아. 말려도 소용없겠군. 마검의 움직임을 추적하는 프로그램을 만들게. 그때까지 기다려. 알았지?

(모스크바)



▲피로에 지친 가장의 모습

케이: 아버지! 아버지? 아버지! 대답해 보세요.
카티: 우리가 쫓아갔을 땐 이미 혼을 빼앗긴 상태였다. 유감이지만 네 아버지는 포기해! 사가미 소장의 혼을 빼앗아 간 것은 '천존유성'이다. 네 녀석과 마찬가지로 놈도 인간이 아니야. 세계를 창조한 반고라는 신의 종이자, 인간의 말살을 꾀하는 악마의 화신이다. 너도 보았겠지. 천존유성에게 부려지는 어리석은 인간의 모습을. 인류가 자멸하는 것을 바라는 녀석의 방식은, 인간을 완전히 바보 취급하는 거야. 사람의 운명은 하늘에 달려 있는 게 아냐. 운명을 결정하는 건 바로 우리들, 사람의 의지! 천존유성의 계획은 어떻게든 저지하지 않으면 안돼! 이미 인간의 세계를 지키기 위해 숙명을

받아들인 자들도 있다. 그게 우리 봉검사 일족이지. 그리고 천존유성을 쓰러뜨리기 위한 비장의 카드가, 마검! 너. 우리들 봉검사의 지시에 따라 천존유성을 쓰러뜨려라. 그것이 마검으로서 태어난 네가 가야 할 길이다. 그리고 마검과 함께 있는 소녀여. 빼앗긴 네 아버지의 혼도, 천존유성을 쓰러뜨리면 되돌릴 수 있어.

(이마쥬의 세계)

케이: 부탁해 마키나. 천존유성을 쓰러뜨려 줘. 아버지를 구할 수 있다면 설령 상대가 신이라고 해도 상관없어. 천존유성을 쓰러뜨리는 거야!

(모스크바)

카티: 소장의 이마쥬를 얻고 마검의 능력을 알게 된 모양인데. 꽤나 높게 평가해 주는걸? 벌써 녀석의 부하들이 왔어. 천존유성이 있는 곳을 알게 되는 즉시 연락해 주지. 그때까지는 유럽에 잠입한 우리 동포의 힘이 되어줘라. 천존유성의 부하들을 쓰러뜨려 혼돈에 빠진 이 세상을 구하는 거다. … 만약 인류를 적으로 돌리려는 태도를 보였을 땐! 바로 내가, 네 놈을 멸하겠다. 절대 잊지 마라.



▲최강이라 그런지 건방지다

모스크바 (2)

등장하는 적

살얼화-소드브레이커

살얼화-캐넌

바주카와 유사해 보이는 적이지만, 훨씬 강력하다. 무기의 속도가 매우 빠르고 위력이 높으며, 근거리에서는 롤링어택과 회전하며 베기를 사용하므로 근거리에서의 빈틈도 적다. 우선 접근전으로 이끌어 간 후, 롤링어택이 직선공격임을 이용하여 횡이동으로 피한 후 반격하자.

조형(鳥形) 폭격기

순식간에 날아들어 자폭해 오는 적. 접근 속도가 굉장히 빠르고 위력 또한 높다. 일격에 떨어뜨릴 수 있지만 매우 빨라서 타이밍을 잡기 어렵고, 피하기도 까다롭다. 가드가 가능하다는 것이 유일한 위안.

살얼화-그레네이드

원거리에서는 폭탄 투척, 근거리에서는 강력한 직접공격을 해온다. 폭탄의 비거리(飛距離)가 길고 위력이 높으므로 원거리전은 좋지 않다. 카운터도 불가능하므로, 재빨리 접근해서 뒤잡기로 싸우자.

이번엔 이벤트 없는 액션스테이지. 스테이지 도입시 캐넌과 소드 브레이커들을 태운 트럭이 다가오는 데모가 있다. 처음 시작하는 장소에서의 전투는 상당히 불리하게 전개된다. 높은 곳에 위치한 캐넌은 원거리 공격을 해오고, 땅에는 소드 브레이커들이 계속 밀려오는데, 트럭이 어느 정도 후진하기 전에는 캐넌에게 접근할 수 없으므로 쉴 새 없이 움직여 캐넌의 공격을 피하며 소드 브레이커를 견제하자. 트럭이 트레일러의 옆까지 후진하면 트럭과 트레일러를 밟고 캐넌이 있는 곳까지 올라갈 수 있다.



▲그들이 돌아왔다

캐넌을 베고 진행하면 좁은 통로에서 조형 폭격기가 공격해 온다. 대응하기가 상당히 힘들지만, 잘 보면 2기씩 2조만 나오므로, 옆의 사각지대에 숨어서 4기를 보낸 뒤 지나가면 무사통과다.

조형 폭격기 포인트를 지나면 화물 상자가 잔뜩 쌓여있는 장소로 나오게 된다. 우측의 짐 뒤에 완전회복 아이템이 있다. 다시 나오는 길에 다시 조형 폭격기가 2기씩 2조 날아오므로 같은 방법으로 피하자.

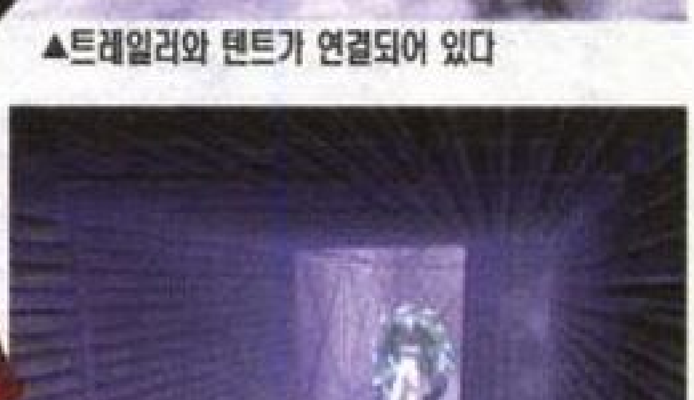
정면 깊숙한 곳이 있는 컨테이너 안에는 이마쥬 포인트와 완전회복 아이템이 있는데, 아이템을 취하고 나오면 캐넌 하나와 소드 브레이커 셋이 등장하므로, 귀찮은 전투를 피하고 싶다면 컨테이너 박스를 무시하도록.

화물들 사이에 있는 길로 들어가면 짐짝 위로 올라갈 수 있다. 점프, 점프로 컨테이너 박스 위까지 가서 박스 옆의 철책 너머로 뛰어내리자. 여기서 다시 조형 폭격기가 덤벼오는데, 숫자 제한이 없는 데다가 일직선의 협로라 피하는 것은 불가능하니, 착실히 가드하면서 빠져나가자.



▲조형 폭격기가 쏟아져 온다

두 대의 트레일러가 서 있는 곳으로 나오면, 왼쪽 트레일러가 건물과 바짝 붙어있는 것을 볼 수 있다. 열려있는 곳으로 들어가 보아도 길은 없으니, 트레일러의 반대편으로 돌아가자. 반대편의 스위치를 작동하면 트레일러 내부의 길이 열리며 수 명의 적이 등장한다. 이 곳에서는 복수의 캐넌과 소드 브레이커의 콤비와 상대해야 하는데, 특히 두 캐넌을 동시에 상대하는 것이 상당히 어렵다. 우선 소드 브레이커부터 착실히 눕힌 후 캐넌을 하나씩 각개격파하자.



▲트레일러와 텐트가 연결되어 있다



▲스위치를 작동하면 내부 통로가 열린다

트레일러 안으로 들어가면 건물과의 연결통로가 열려있다. 통로를 따라 들어가면 텐트의 내



부가 나오고, 그레네이드가 등장한다. 전투는 원거리에서 시작되므로, 시작하자마자 녀석의 폭탄 공격을 받게 된다. 재빠른 이동으로 최대한 멀어져서 텐트의 외곽에 있는 회복아이템으로 떨어진 라이프부터 채우자. 그레네이드의 공격방법으로 추천하고 싶은 것은, 폭탄의 사정거리 밖(폭탄의 비거리가 워낙 기므로 거의 텐트 벽을 등지고 서야 한다)에서 원거리공격(안드레이, 페이샨, 샤자의 EX기)으로 상대하는 방법이다. 남자답게 싸우고 싶다면 재빨리 접근하여 뒤잡기를 이용하자. 접근하는 동안에도 폭탄투척은 계속되므로, 전진과 횡이동을 섞어 스파이럴하는 것이 좋다. 진정한 남자라면 정면승부다! 라고 하는 사람은… 말리지 않는다. 그레네이드를 쓰러뜨리면 소드 브레이커 둘이 등장하고, 클리어포인트가 나온다.


▲보디빌딩 실패자의 전형


▲Cool 한 사람은 이렇게


▲Hot 한 사람은 이렇게

스테이지를 클리어하면 런던과 이스탄불로의 길이 열린다. (파일럿에게 BJ하지 않고 안드레이의 몸으로 온 경우는 홍콩으로의 루트도 열리므로, 페이샨과 샤자의 이벤트도 클리어할 수 있다) 런던과 이스탄불, 어느 쪽을 먼저 진행해도 이후의 이벤트에서 대화 내용만 약간씩 달라질 뿐 전체적인 진행 자체는 변하지 않는다.

런던(1)

등장하는 적

BS개조병 · 남성형

얼굴에는 나치 심볼이, 배에는 발칸이 달려있는 괴기형태. 점프베기, 회전베기, 발칸 난사의 세 패턴으로 공격해온다. 원거리에서 날리는 발칸은 가드도 되돌리기도 불가능하므로 발견 즉시 접근하자. 통상공격을 가드 후 카운터해 주면 무난.

BS개조병 · 개형

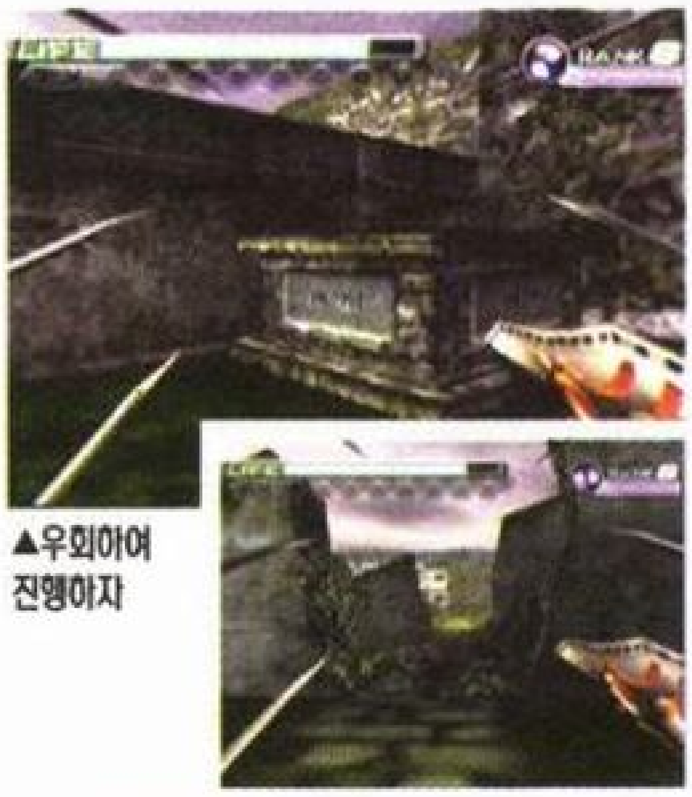
저돌적으로 달려들어 자폭하는 강아지. 체력이 거의 없어 어떤 공격으로도 한방이다. 뛰어들 때 베거나 공격을 가드한 후 때려주면 된다. 자폭의 위력은 상당하므로 주의.

고풍스러운 런던의 거리를 걷고 있노라면 고풍스러운 개가 달려온다. 신제품 몬스터인 BS개조병 · 개형. 당분간은 소드 브레이커를 대신할 대표자코다. 맷집이라고는 찾아볼 수도 없이 일격이다.


▲래쉬, 나 왔어!

거리의 끝에는 좌우에 문이 있는데, 우측의 지하도 문은 잠겨있으므로 왼쪽 문을 열고 광장으로 나가자. 지하도의 문을 여는 스위치는 광장 한가운데의 구조물 위에 있다. 곧바로 올라갈 수 있는 계단이 무너져 있으므로, 오른쪽 구석의 단을 밟고 올라가서 다시 왼쪽으로 이동, 왼쪽의 단을 밟고 또 올라가야 한다. 분수대 앞의 스위치를 작동하면 분수에 물이 오르고 지하도의 문이 열린다. 철책으로 막혀있는 반대편은 지하도를 통하지 않으면 갈 수 없으니, 바로 지하도로 향하자. 광장 오른쪽에 있는 좁은 길 뒤의 쇠창살도 열리지 않으므로 쇠창살에 칼질하는 엽기행각은 삼가자.


▲계단은 막혀있으니


▲우회하여 진행하자


▲쇠창살의 HP는 9,999,999,999,999,999이다


▲지하수로 입구의 스위치

이제 다시 거리로 나와 지하도로 내려가자. 계단을 내려가면 셔터가 닫히며 뉴페이스인 BS개조병 · 남성형이 나온다. …상대하기 싫게 생겼지만, 상대해 주지 않으면 문이 셔터가 열리지 않는다…


▲나치×, 나×스 필자와는 관계없다

녀석을 눕히고 왼쪽으로 꺾어 진행하다 보면 다시 왼쪽으로 갈림길이 있으므로 좌회전(길의 끝에는 완전회복아이템이 있다). 한 발짝 가면 BS개조병 · 개가 지키고 있는 방이 있고, 정면에 문이 있는데, 이쪽은 광장 맞은편에 보이는 탑으로 진행하는 길로, 지

금 가도 아무 소용이 없으므로 지금은 오른쪽의 길로 가자(탑에는 리용까지 클리어한 후 진행하도록 한다).



▲정면은 탑으로 가는 길



▲바닥에 벌레가 보이면 얼른 뒤돌아 가자

조금 진행하면 구불구불한 (그러나 결국은 직선주로인) 길이 나온다. 좌우에 이마쥬들이 떨어져 있는데, 이마쥬를 얻으면 개장에 갇혀있던 개들이 쏟아져 나오므로 유념. 길 끝에서는 셔터가 내려오고 다시 BS개조병·남성형 및 개형과의 전투가 있다. 제압한 이후 우·좌회전하면 다시 구불구불한 곧은길(…?). 길 끝에 클리어포인트가 있다.

런던을 클리어하면 암스테르담으로의 루트가 생긴다.

암스테르담

등장하는 적

- BS개조병·개형
- BS개조병·남성형
- BS개조병·여성형

남성형에 비해 둔하지만 공격의 리치와 위력은 월등하다. 공격 모션이 확실히 보이므로, 가드한 후 접근하여 연속공격하는 것이 정석.

이번 스테이지에서도 오프닝 자폭견은 어김없이 등장한다. 데미지를 받는다면… 반성하자. 앞으로 조금 가면 맞은편 건물 윗층에서 남성형 개조병이 발칸을 난사한다. 재빨리 오른쪽 골목으로 뛰어가서 열린 문으로 들어가자. 1층은 텅 비어있고, 계단을 올라 2층으로 가면 스위치가 있다. 작동하면 창문으로 계단이 내려오는 것을 볼 수 있다.



▲오른쪽 골목으로 들어가자



▶스위치를 작동하면



▲계단이 내려온다

계단을 다시 내려오면 남성형 개조병이 건물 안으로 난입한다. 하나쯤은 간단하지만, 건물을 나서면 밖에는 둘이 기다리고 있는데… 호전적인 남성이라면, 전투다!

골목을 빠져나와 오른쪽으로 가면 개구멍과 2층 건물의 입구가 있다(앞에서 남성형 개조병들을 쓰러뜨렸다면 개구멍에서 개가 쏟아져 나온다). 2층으로 들어가면 신인 스타 BS개조병·여성형이 등장한다. 남성형과 같은 나치스 매니아로, 얼굴을 보여주지 않는다(소위 말하는 핵폭탄일지도 모른다). 개조병을 쓰러뜨리면 굴뚝에서 자폭견이 둘 내려와서는 달려든다. …맞아줘도 이긴다. 녀석들까지 없애면 창문이 열리므로 밖으로 나가자.



▶개구멍



▲나치스의 소녀편



▲굴뚝을 타고 내려오는 산타개

옆 건물로 건너가서 내려둔 계단으로 올라가자. 위에는 남성형 개조병이 기다리고 있는데, 디딜 곳이 좁은 위치에서의 전투라 실수로 떨어지면 다시 올라가야 하므로 매우 번거롭다. 전투가 끝나면 지붕과 차양을 밟아가면서 진행하자. 역시나 떨어지지 않게 주의하여 점프. 개구멍이 있는 건물 맞은편 2층으로 들어갈 수 있다. 내부에는 스위치가 있는데, 작동하면 클리어포인트 앞의 철책, 지하수로로부터의 출구, 건물 뒤쪽으로의 문이 열린다(지하수로로부터의 출구는 처음 들어갔던 건물 바로 오른쪽이다). 건물 뒤로 나가면 남성형 개조병 둘이 지하수로의 입구를 지키고 있다.



▲이번에도 차양을 타고 진행이다



▲클리어포인트. 바로 옆이지만 빙빙 돌아가야 한다



▲지하수로의 입구

지하로 내려가서 몇 번의 전투를 거치며 진행하다 보면, 수로변의 길에 레버가 있다. 레버를 움직이면 앞으로 진행하는 문과 수문이 열린다. 그런데, 레버를 움직여도 레버의 마크는 남아있다… 뭔가 느껴지는가? 그렇다. 다시 한 번 작동하자. 수로의 문이 열리게 된다. 그럼 앞으로 자. 수로변의 길을 따라 맞은편으로 건너가면 수로 아래로 내려가는 계단이 있다(스위치를 한번만 작동했다면, 수로에 물이 고여서 아래로 내려갈 수 없다). 앞으로 곧장 가면 봉검사 람롯드를 만나지 못한 채 클리어하게 되므로, 수로 아래로 내려가도록 하자. 견형 개조병의 방해를 넘어 반대편으로 올라가서 길을 따라 진행하면 클럽 AEOLUS의 문이 나온다(문에 이름이 써있으므로 찾기 쉽다). 안으로 들어가면 람롯드와의 이벤트다.


▲문제의 스위치, 반드시 두 번 작동이다


▲이곳으로 내려간다


▲C·L·U·B AEOLUS

람롯드: *나는 봉검사 람롯드, 네가 마검인가… 유럽에 잠입한 천존유성의 부하들을 물리치고 리스본의 항구로 와라. 이것이 봉검사 카티의 메시지다. 유럽에는 천존유성의 계획을 저지하는 사명을 띤 봉검사가 나를 포함하여 세 명 있다. 이 세상을 구하기 위해 자신의 의지를 버린 사람들이다. 마검이여, 너는 인간이 되고 싶다고 생각한 적이 있는가? 어리석고 제멋대로인 인간이. 예로부터 우리 봉검사들은 천존유성의 힘을 이용하여 세상의 질서를 지켜왔다. 세계를 지켜왔다는 말은 좋지만, 싸움을 근절하기 위해서도, 평화를 찾기 위해서도 아니고 단지 시간만 보냈을 뿐이다. 질서를 유지한다는 명목 하에 나의 일생을 바쳤다. 바보같은 이야기지…. 그러나 나는 봉검사다. 사명을 다할 수밖에 없어. 그 결과 사랑하는 사람을 잃을 수밖에 없게 되었지만 말이다. 남에게 자신이 살아가는 의미를 보여주지 않는 어리석인 사람이기 때문일까. 마검이여, 봉검사로서 네게 명한다. 가치 없는 이 세계를 지키기 위해 천존유성의 부하를 쓰러뜨려라.*

(Yes를 선택)

람롯드: *그렇다면 인류의 미래를 너에게 맡기겠다. 나의 사명은 파괴공작을 계속하는 테러리스트의 괴멸. 일당을 뒤에서 조종하는 유럽연합의 여당수를 쓰러뜨리는 것이다. 마검이여, 나를 BJ해라. 그녀의 사실에 들어갈 수 있는 것은 애인인 나뿐이다.*


▲사랑 앞에 초라한 남성



▲한 숨 하게 생겼다


▲봉검사는 취미도 별나다

람롯드에게 협력하면 그에게 BJ 가능하고, 빈으로의 루트가 열린다. 거절하면 람롯드와의 전투다. 물론 승리한다면 BJ할 수 있지만, 빈으로는 갈 수 없다.

클럽을 나와 진행하던 길로 계속 가면 클리어포인트가 있는 곳으로 갈 수 있다.

케이: *인간을 폄하하고, 세계를 부정하고…. 봉검사의 사명 때문에 할 수 없이 싸우고 있는 것같아. 콜록콜록…. 저기, 마키나, 너는 어째서 천존유성과 싸우고 있는 거지? 마검으로 태어난 자의 숙명 때문에 싸우는 거야?*

(No를 선택)

케이: *마검이 자신의 생각을 갖고 있는 사람이라 다행이야. 숙명따위에 묻어가지 않고. 콜록콜록…*

빈

등장하는 적
BS개조병 · 여성형

이번 스테이지는 유럽 연합의 본부에서 진행된다. 짧은 대신 보스전이 제법 까다롭다. 보스에게 가는 길의 세큐리티 시스템은 람롯드만이 해제할 수 있으므로 반드시 람롯드에게 BJ하여 시작하자.


▲유럽연합의 본부

본부 입구에는 여성형 BS개조병 셋이 배회하고 있다. 셋을 동시에 상대하는 것은 꽤 어려우니, 각개격파하도록 하자. 람롯드의 EX기로 얼려버릴 수 있다면 쉽게 끝낼 수 있지만, 100%동결되는 것이 아니므로 위험부담이 크다.


▲람롯드만이 해제할 수 있는 세큐리티 시스템

본부에 들어서면 세큐리티 시스템이 있

다. 해제한 후 열린 문으로 들어가면, 더 이상의 적은 없다. 넓은 복도의 좌우에 이마쥬와 완전회복아이템이 있고, 정면에는 커다란 문. 다리를 관장하는 팔괘 마가레뜨가 있는 곳이다.

마가레뜨: *내가 그리는 이상적인 세계. 그것은 우수한 인간만이 생존하는 완성된 세계. 그것을 위해 열등한 자들을 제거하고 우수한 사람들만 남기는 거다. 어때? 멋진 생각이지? 하지만 그 선택권을 인간에게 줄 수는 없어. 인간은 자신의 우열과 운명을 결정할 수 있는 능력이 없으니까. 천존유성에게 거역하는 어리석은 봉검사 람룻드… 잠시라도 내가 사랑한 사람. 이것으로 이별이군. 그래. 마지막이니까 충분히 사랑해주지 않으면 안되겠지. 그리고 마검, 너에게는 최고의 고통을 주지.*



▲거대한 자화상으로 나르시스트임이 입증


▲철마는 달리고 싶다

마가레뜨와의, 정확히 말해서 철마와의 전투가 시작된다. 철마는 시작하자마자 레이저를 쏘아오는데, 위력이 굉장하므로 재빨리 옆으로 피하자. 전투가 벌어지는 장소가 田자 모양인 것을 이용하여 재빨리 철마의 뒤로 돌아가 포커스-온 한 후, 엉덩이를 연속검으로 베어주자. 공격을 받기 시작하면 철마는 뒤로 돌기 시작하는데, 왼쪽 엉덩이를 베면 왼쪽으로, 오른쪽을 베면 오른쪽으로 돈다. 라는 것은, 왼쪽 오른쪽을 번갈아 베어주면 녀석은 뒤로 돌지도 못한 채 죽어간다. 혹여 한번에 끝내지 못하고 철마가 절반가량 돌았다면(절반정도 돌면 더 이상 타격을 받지 않는다) 빨리 포커스를 풀고 도망쳐서 다시 뒤로 돌자(레이저를 직선으로 쏘므로 곧장 도망치는 것은 의미 없고 옆으로 빠지자).



▲엉덩이를 때려주자


▶철마는 울부짖는다


▲이제부터가 진짜다

철마가 부서지면 마가레뜨와의 본격적인 전투다. 다리를 주관하는 팔괘인 만큼, 이동속도가 터무니없이 빠르다. 절대로 따라갈 수는 없으니, 이동 경로를 예측해서 먼저 기다리고 있어야 한다. 공격 패턴은 원거리에서 크럽파이어, 근거리에서는 연속 발차기이다. 주의해야 할 것은 크럽파이어인데, 속도가 굉장히 빠르고 위력도 무시할 수 없는데다가, 장애물에 부딪히면 난반사해버린다. 비거리도 상당히 길어서, 마가레뜨와 정면으로 대치하고 있을 때 뒤통수를 맞을 수도 있다. 특별한 대전 요령은 없으니, 모든 리스크를 안고 크럽파이어를 점프로 피해 신속히 접근하여 연속검으로 공격하자. 전투 지역의 양쪽 대각선에 회복아이템(中)이 있으므로 십분 활용하자. 승리하면 출구가 열리고, 마가레뜨에 BJ가능하다.



▲무척 빨리 뛰어다닌다



▲무릎꿇은 여왕님

케이: *그녀는… 람룻드씨, 사랑했던 거야. 천존유성에게 조종당하기 전의 그녀의 의식이 남아있어. 우리들이 관여하지 않는 쪽이, 두 사람은 행복했던 걸까…. 콜록 콜록. 저기, 마키나. 그녀가 말한 대로 우수한 사람만이 있는 세계에서는 이렇게 슬픈 일이 없을까?*

(No를 선택)

케이: *맞아. 사람을 선택한다는 생각은 좋지 않아. 그 때문에 슬프고 불행한 사람이 나올 테니까. 그건 이상적이지 않아. 콜록콜록….*

리용

등장하는 적

모스갱

나방의 날개를 달고 여섯 팔을 가진, 인간과 나방의 합성이다. 근거리의 발차기, 원거리의 기관총 연사와 독분(毒粉)살포의 패턴으로 공격해온다. 맷집은 확실히 약하다.

살열회-소드 브레이커

살열회-그레네이드

이번 스테이지는 공사중인 지하철 구간이다. 적들은 점점 비인간화하기 시작하여, 드디어 모스갱 같은 적이 나오기 시작한다. 날아다니기 때문에 공격 타이밍을 잡기가 쉽지만은 않지만, 포커스를 확실히 잡아주면 어렵지만은 않을 것이다. 우선 지하철 레일로 내려가 왼쪽의 길로 가면 봉검사 바데렐을 만날 수 있다.


▲연환퇴일까, 질십오식일까?

바데렐: *어서오게 마검. 유럽에서의 활약상은 듣고 있었다. 내 이름은 바데렐. 이래봬도 봉검사다. 다른 봉검사들과 마찬가지로 정체를 숨기기 작가로 생활하고 있지…. 우스운 일이지. 시간도 없으니 짧게 말하겠다. 천존유성은 인류를 말살하려는 계획을 세우고 있다. 녀석의 계획을 저지하는 것이 우리들 봉검사에게 지워진 사명. 사명을 다하기 위해, 우리는 각자의 행복도 버렸다. 사랑하는 사람을 벨 수밖에 없었던 남자도 있고, 어린 자식의 성장을 지켜보지 못하는 여자도 있다. 그 정도까지 사명이라고 하는 것이 중요하기 때문이야. 세계의 질서를 지킨다는 사명을 다하기 위해 네 안에 있는 소녀의 모친도 봉검사의 길을 걷기를 선택했다. 사람에게는 마음이 있는 고로 고통과 슬픔을 알고, 그것으로 살아있다는 증거를 얻는다. 너에게는 인간과 같은 마음이 있기에 나는 묻겠다. 마검이여, 인류를 위해 사명을 다할 의지가 있는가?*

(Yes를 선택)

바데렐: *그럼 동지 마검이여, 천존유성의 부하인 돈 말카라를 없애주게. 마약, 오염, 음료위기… 종교까지 포함해서 이 유럽을 혼란에 빠뜨리는 녀석의 시도는 다각적이다. 우선은 돈 말카라와 결착하고 있던 유럽연합의 의원을 찾도록 해라. 그의 이름은 새뮤얼 스미스. 아내에게 배신당해 영국에 유폐되어 있다. 스미스 의원이라면 돈의 은신처를 알고 있을 것이다. 너의 BJ능력을 사용하도록 해. 나는 전자 록의 수열이라면 어떤 것이라도 해제할 수 있다. 필요할 때는 언제라도 이 나를 사용하도록 해.*



▲분위기있는 봉검사 바데렐



▲파파라치 아르바이트를 하고 있다

이제 바데렐에게도 BJ가능하다.

다시 레일로 나와 반대쪽 길로 가자. 이번엔 내리막길을 석탄차(?)로 이동하게 된다. 이동 범위가 매우 좁은 곳에서 원거리 공격을 받기 때문에 라이프 관리에 매우 주의해야 한다. 석탄차에서 내리게 되면 어렴풋이 보이는 동굴 길을 따라 계속 진행하자. 어둡기 때문에 길이 어렵게 느껴지지만 결국은 외길이다. 좁은 공간에서 그레네이드와 마주치는 경우가 많아 다소 어려운 전투를 하게 될 수 있으므로, 라이프 관리를 철저히 하자. 길은 갈림조차 없는 외길이므로 굳은 마음으로 전진하자. 머지 않아 문명의 이기인 계단과 만날 수 있고, 계단이 있는 곳이 곧 출구다.



◀멀리 있는 그레네이드에게는 벼락의 파동을



▲문명의 이기 형광등

케이: *사명을 위해 사랑하는 사람을 벨 수밖에 없었던 사람… 봉검사 람롯드씨의 이야기였어. 자신이 살아가는 의미를 찾은 결과라고 해도 그런 삶은 괴로워. 콜록콜록…. 그리고 내 어머니도 봉검사였어. 그래서 어린 나를 남겨두고 아버지를 떠났던 거야. 봉검사의 삶이라는 것, 나는 이해할 수 없어. 운명에 휘둘려 불행해지는 것, 나는 싫어. 마키나, 너도 자신의 행복이 무엇보다 중요해?*

(No를 선택)

케이: *나만 행복하면 된다…. 그런 생각은 좋지 않아. 고마워, 마키나. 확실히 말해줘서. 콜록콜록….*



▲쇠약해진 케이의 이마쥬

런던(2)

등장하는 적

- RS개조병·남성형
- RS개조병·개형
- 살열화-메카충

메카닉 벌레. 아주 작아서 포커스-온 하지 않으면 공격할 수도 없다. 공격력도 맷집도 약해서 다소 짜증은 나지만 전혀 위협적이지 않다.

이제 바데렐에게 BJ하고 런던으로 돌아가 스미스 의원을 찾도록 하자. 지하도의 문은 열려있으므로 다시 광장으로 갈 필요는 없다. 예의 탑으로 가는 갈림길로 들어서면 길 가운데 웅덩이가 있고 메카충이 우글거린다. 모조리 없애도 상관없지만, 상대하기 까다로운데다가 죽여도 이마쥬가 나오지 않으므로 무시하고 지나가는 것이 몸에 좋다. 계단을 오르면 광장의 반대편으로 나갈 수 있다.

광장으로 나와 구조물을 끼고 돌면 탑의 입구가 있다. 탑의 안으로 들어가 위로 올라가면 갇혀있는 스미스 의원을 볼 수 있다. 전자 록은 바데렐만이 해제할 수 있다. 록을 해제한 후 스미스 의원에게 BJ해서 돈·말카라에 대한 정보를 추출하면 시실리로의 루트가 열린다. 클리어 포인트는 예와 같으므로… 다시 지하도로 내려가자.



▲갇혀 있는 스미스 의원



◀바데렐만이 구할 수 있다



▲Now Loading…

시실리

등장하는 적

- 모스갱
- 세빌퍼펫

알 수 없는 복장의 인형. 가까이 가면 머리를 움켜쥐고 괴롭게 절규하다가 자폭한다. 상당한 위력이다.

말카라에게 가는 길은 바데렐만이 열 수 있으므로 반드시 바데렐에게 BJ하여 들어가자. 첫 문을 열면 승강기의 말카라와 대면이다.

말카라: 세계의 재생을 방해하는 봉검사의 개. 욕망만을 찾아 다니는 어리석은 인간들이 지배하는 이 유럽을 보는 게 좋아! 인간은 힘을 추구한 대가를 영원히 계속 지불하고 있어. 내가 태어났을 때부터 아무것도 변하지 않았다. 마땅히 자업자득인 거야. 이대로 녀석들의 혼이 구원받지 못하는 것은 무척 슬픈 일이지. 따라서 그릇된 가치관을 일소하고, 내가 영원의 낙원을 만들어, 태극의 계시로 슬퍼하는 사람들을 구하는 것이다. 그 의의를 이해하지 못하는 네녀석은 어리석다는 거다! 자, 미래를 결정하는 의의가 있는 싸움을 시작하자. 이 돈 말카라를 지루하게 하지 마라!



▲남자다운 돈 말카라

처절히 터져나가는 인형들을 뒤로 하고 승강기를 올라 길을 따라 가자. 코너에서는 각별히 주의. 코너를 돌자 마자 모스갱이 기관총을 연사하므로, 도는 척하다가 백스텝으로 물러나 연사가 끝나기를 기다렸다가 가는 것이 좋다.

술창고로 보이는 곳에 도착하면, 앞뒤로 뚫려 있는 술독을 찾자. 그 구멍이 통로다. 술통을 비집고 반대편으로 넘어가면 술통 위



▲술 저장고. 꿀꺽…

로 올라갈 수 있다. 술통을 밟고 다시 반대편으로 가면 이번엔 외벽으로 올라가자. 외벽을 따라 시계방향으로 돌면 말카라가 있는 곳으로 갈 수 있다. 술 저장고에서는 다수의 모스갱과 싸우게 되는데, 무작정 접근하려다 다른 모스갱의 총에 맞지 말고 EX기를 적극적·효과적으로 사용하자.



▲통로다

말카라가 있는 곳에 도착하면, 곧바로 전투다. 우선 말카라가 있는 단 위로 올라가도록 하자. 말카라의 공격을 확실히 가드해 가면서 뒤잡기를 이용해 공격하면 크게 어렵지는 않다. 문제는 단 아래로 떨어졌을 때 생긴다. 위아래로 움직일 수 있는 단이 올라가 버리기 때문에, 한동안 말카라와 대적할 수 없고, 말카라가 만들어내는 인형들과 상대해야 한다. 게다가 바로 옆은 데미지존. 인형의 폭발에 밀려 떨어지게 되면, 라이프 손실은 어마어마하다.



▲컴온 베이비



▲마피아 보스답게 승자를 대하는 태도가 공손하다

승리한다면, 역시 BJ 가능하다.

케이: 힘을 추구하는 사람이 불행을 초래한다…. 모르는 이야기는 아니야. 하지만, 나는 아버지를 구하기 위해 강한 힘을 얻고 싶어. 그렇게 생각하는 것도 안되는 거야?

(No를 선택)

케이: 고마워, 미키나. 그렇게 말해주니 조금 기분이 좋아졌어. 나, 강해질 거야. 아버지를 구하기 위해.

이스탄불(1)

등장하는 적

- 고쳬

원거리에서는 암기를 날리고 근거리에서는 도끼로 공격한다. 근거리에서의 도끼공격은 횡으로 베기와 종으로 베기가 있는데, 종으로 베기로 공격할 때는 뒤잡기가 불가능하다. 또, 횡으로 벨 때, 완전히 등이 돌아가면 2타가 오므로 가드하자.

- 아이언 메이든

중세 유럽의 대표적인 고문기구. 하지만 이번에는 괴기스러운 이미지의 적이다. 보통때는 관 속에 숨어있어 특정한 EX기가 아니면 일체의 피해를 입지 않지만, 등을 돌리면 관에서 나와 저돌적으로 달려오며 공격한다. 맷집이 없으므로 카운터로 잡자. 말카라의 EX기라면 관 속에 있을 때도 일격이다.

- 삼엽회-메카충

시작과 동시에 메카충들을 피해 왼쪽에 있는 작은 방으로 들어가자. 방 안에는 회복아이템(小)와 통로의 문을 여는 레버가 있다. 레버를 작동해 문을 열면 셔터가 닫히고 벽의 틈으로 수 마리의 메카충들이 기어들어온다. 이번엔 모두 죽이지 없애지 않으면 진행할 수 없으므로, 매우 귀찮지만 하나씩 상대하자. 방 앞의 계단은 회복아이템과 X아이템을 얻을 수 있을 뿐, 진행과는 관계없는 길이므로 올라갈 필요 없다.



▲메카충. 굉장히 귀찮은 적이다

열린 통로로 들어가 우선 왼쪽의 계단을 통해 지하로 내려가자. 뭔가 후끈해 보이는 장소를 지나 (떨어지지 않게 주의! 떨어지면 HP가 격감하게 된다. 오른쪽의 문으로 신속히 빠져나가야 한다) 엘리베이터가 있는 홀까지 이동하자. 엘리베이터의 스위치를 누르

면 엘리베이터가 지하1층과 2층 사이를 움직인다. 그러나 2층에 확실히 서는 것이 아니라 어중간한 위치에서 다시 떨어지는데…(엘리베이터 통로 안으로 들어가 떨어지는 엘리베이터에 깔리면… 아프다).


▲지도. 재주껏 참고하자


▲덥다




◀▼엘리베이터 가동

다시 돌아 나와 1층으로 올라가자. 협로를 지나 고렘들을 상대해 가며 1층의 엘리베이터홀로 가자(후끈한 곳에서는 긴장 또 긴장이다). 아래에서 올라오는 엘리베이터에 올라타면 2층으로 갈 수 있다(엘리베이터가 올라오는 것을 확인하고 들어가지 않으면 지하로 떨어지므로 주의).

2층에서는 좁은 슬로프에서 아이언 메이든과 대적해야 하는데, 아래로 떨어지면 처음 시작한 광장이므로 조심해야 한다. 아이언 메이든은 직선으로만 달려오므로 사이드 스텝으로 피한 후 공격하는 것도 좋고, 말카라에게 BJ했다면 EX기로 낙승이다(관에 숨어 있어도 소용없다).


▲아이언 메이든. 저돌적이다

옆의 계단으로 올라가 옥상으로 나가면 고렘 둘이 기다리고 있다. 이젠 고렘들과의 전투도 익숙해졌으리라. 옆 건물로 들어가면(병원이다) 왼쪽의 병실에 전자 록이 있는데, 아직은 해제할 수 없으므로 오른쪽으로 나가 클리어포인트를 찾자.

아테네

등장하는 적
- 고렘
- 아이언 메이든
- 살인화-메카충


▲그리스의 유적. 두근두근

맵이 가장 복잡한 스테이지이다. 스테이지 시작 후 곧바로 나오는 승강기(지만 내려가기만 한다)에서는 내려가는 동안 계속 메카충이 나오므로, 워닝마크가 뜨면 재빨리 찾아 승강기 내로 들어오기 전에 없애자. 메카충들이 승강기 내에 쌓이기 시작하면 상당히 당황스럽다. 승강기에서 내려 계단을 오르다 보면 벽에 고정된 인면암 포대가 있는데, 제법 위력있으므로 가급적 맞지 않게 주의하여 피하자. 옆의 길로 들어가면 수직 터널이 있다. 낙하 위치를 잘 잡지 않으면 다시 빙빙 돌아 올라와야 하므로 한 번에 끝내자. 낙하 지점은 발 아래, 즉 낙하지점 끝에 서서 한 걸음만 전진하면 된다. 자신이 없다면 앞으로 멀리 뛰어서 맞은편 발판에 선 후 다시 건너오자.


▲인면암의 공격에 주의


▲고뇌하는 여신 아테네

이쪽도 분위기는 위층과 같다. 인면암의 앞에서 고렘과 대적할 때는, 인면암의 공격은 무시하고 고렘에만 신경쓰자. 인면암에 일일이 신경쓰다가는 고렘의 일격에 상당량의 라이프를 잃게 된다. 진행하다 보면 다시 수직 터널이 나오는데, 이전의 낙하지점보다 위쪽이다. 오른쪽에 낙하지점이 있는 것을 확인하고, 이번에는 뛰어 내리는 것이 아니라 반대편으로 건너가야 한다. 건너가면 다시 한바퀴 돌아 수직터널. 바로 발 아래가 방금 확인한 낙하지점이다. 망설이지 말고 뛰어내리자.


▲뛰어내릴 때는 낙하지점을 정확히 하자

무사히 착지했다면 갈림길에서 오른쪽으로 가서 봉검사 아키나스를 만나자.


▲이곳으로 떨어졌다면 아키나스를 만날 수 있다

아키나스: 당신이 마검이군요. 봉검사에의 협조, 진심으로 감사드립니다. 저는 아키나스. 유럽을 수호하는 숙업을 가진 봉검사의 한사람입니다. 그런데, 인간과는 다른 당신의 눈에 이 세계는 어떻게 비칩니까? 석사병의 전염 경로를 밝혀 내는 책임을 맡으면서, 식료품과 의약품의 배합에 서도 인종·민족차별이 나타나고, 불건전한 사상이 지배하는, 도덕관이 무너진 세계. 제 눈에는 그렇게 보입니다. 아득

한 예날부터 싸움이 끊어지지 않는 세계, 석사병을 유포한 자는 천존유성의 부하인 팔괘, 그를 무찔러 석사병을 근절한다고 해도, 사람의 마음에 있는 병이 없어지지 않는 한, 질서있는 세계는 도래하지 않을 것입니다. 하지만 제게는 사명이 있습니다. 다음 세대를 살아가는 사람들을 믿고 싸우고 있습니다. 나의 아이들이 살아갈 미래를 위해서, 마검, 당신은 우리들의 최후의 희망입니다. 천존유성의 부하를 쓰러뜨리는 데 힘을 빌려주시지 않겠습니까?



▲누님 봉검사 아키나스

(Yes를 선택)

아키나스: 감사합니다. 저의 사명은 석사병의 전염을 막을 수 있는 치료법을 확립하고 석사병을 유포하고 있는 병리학자 달을 쓰러뜨리는 것. 달은 천존유성의 부하인 팔괘의 하나입니다. 그의 은신처를 알고 있는 사람은 그의 딸 바링카. 아버지로부터 도망친 그녀는 불행히도 석사병에 감염되어 이스탄불 격리병동의 503호실에 있습니다. 그래요, 당신은 그녀에게 BJ해서 석사병학자의 은신처에 관한 정보를 추출하는 겁니다. 그럼, 이 육체를 해방하겠습니다. 이후에는 당신이 자유로이 사용하세요. 제게는 다른 봉검사 정도의 파워와 스피드는 없습니다만 바람을 부리는 제 능력은 필요할 때가 있을 겁니다.



▲마검도 누님 취향으로 바뀐다

아키나스에게 협력하면 팔괘중 1인인 달에 관한 정보를 얻고 BJ할 수 있다. 협력하지 않으면… 전투다.

이벤트를 마치고 다시 갈림길의 반대편으로 가면 아까 지났던 길과 만난다. 다시 계단을 올라 원형 터널에서 반대편으로 건너가자. 협로를 따라 진행하면 클리어포인트다.

케이: 아이가 자라는 것을 보지 못한 사람, 프랑스의 바데렐씨가 말한 것은 아키나스씨의 얘기였구나. 그 사람이 봉검사의 사명을 받아들인 것은 아이를 위해서였지. 다음 세대를 살아갈 사람들의 미래를 맡은 거야. 저기, 마키나, 내 어머니도 아키나스씨와 같은 생각이었던 걸까?

(Yes를 선택)

케이: 응, 나, 사랑받고있던 거구나. 어머니와 대화를 하고 싶었어. 나, 결정했어. 내 생각만 하면서 살지 않겠다는 것을. 모두와 이 세계를 지키기 위해 싸우겠어. 나는 이 세계를 지키고 싶어. 아버지와 모두가 있는 이 사랑스러운 세계를.

이스탄불(2)

등장하는 적
- 고렘
- 아이언 메이든
- 살인희-메카총

진행은 처음 왔을 때와 완전히 같다. 병원으로 가서 석사병(石死病)으로 입원해 있는 바링카를 찾자. 바링카의 병실 앞 전자 록은 아키나스가 해제할 수 있다. 바링카에게 BJ하여 달의 소재에 관한 정보를 추출해 내면, 달이 트랜실바니아에 있다는 것을 알아낼 수 있다. 물론 트랜실바니아로의 루트가 열린다.

트랜실바니아

등장하는 적
- 고렘
- 아이언 메이든

달과의 전투가 주가 되는 스테이지로, 매우 짧다. 시작하면 정면에 있는 계단을 올라 샹드리에에 올라타자. 샹드리에가 내려가면 계단쪽 액자가 열리며 고렘이 등장한다. 착실히 농락해준 후 고렘이 나온 곳으로 들어가 원형 계단을 오르면 바로 달과 대면하게 된다.



달: 바링카의 기억을 이용한 거군. 정말, 바보 같은 딸이라니까. 나의 지시를 따라 잠상세계에서 지내면 될 것을 백신을 가지고 나가서 석사병에 걸리다니. 그런데, 싸우기 전에 네 의견을 듣고 싶다. 내 바이러스 때문에 세계가 멸망할 지도 모르는 시점에서 인종과 종교의 차이 때문에 서로 싸우는 인간은, 어리석다고 생각하지 않나? 그들은 병든 인자를 가지고 있는, 불완전한 생명체인 거다. 적절한 조치를 취하지 않으면 파멸한다. 이 별도 함께 말이지. 우리들의 태극의 계획은 그것을 막기 위한 것인데…; 아니, 아니, 불완전한 인간이 만든 네게 무슨 말을 들어도 소용없지. 감각교환을 인간의 뇌에 의존하는 너는 완벽하지 않아. 세계의 필연을 이해하고 진실을 보는 일도 없지. 이 방해장치를 작동하기만 해도 내 모습을 볼 수조차 없게 되니까.

(시계를 작동시켜 피의 비를 내리기 시작한다)

달: 슬슬 천존유성의 지시를 이행해 볼까. 너 같은 위험인자는 제거해 버려야 해.



▲보고 있으면 화가 나는 달의 상판

처음에 피의 비가 내리고 있을 때는 달이 투명화를 사용할 수 있다. 투명화 도중에 공격하면 모습이 드러나지만, 역시 쉽지 않으니 기둥 사면의 시계를 멈추어 피의 비를 멈추도록 하자. 시계를 멈추는 방법은 언제나처럼 칼질이다(모든 메카닉의 작동은 칼질… 이 게임은 그러한 게임이다). 주 공격패턴은 독뿌리기와 통상의 근거리공격, 점프공격. 독뿌리기는 맞으면 마비되므로 주의하자. 접근전에 약해 보이지만 의외로 재빨라서 약간 까다롭다. 그러나… 정말 달을 보고 있노라면 화가 나지 않는가? 분노의 힘으로 마구마구 때려주자. 달만 쓰러뜨리면 클리어포인트가 나타난다.



▲시계를 파괴하여 피의 비를 멈추자

케이: *이제 이 이상 석시병이 번지는 일은 없을 거야. 하지만 사람들이 서로 싸우는 일이 없었다면 더 일찍 석시병을 막을 수 있었을 거라고 생각해. 인종과 종교의 차이 때문에 다투다니…. 슬픈 일이야. 어째서 그런 실수를 하는 거지…. 저, 마키나. 실수를 반복하는 인간은, 이 세계를 변화시킬 수 없다고 생각해?*

(No를 선택)

케이: *응. 언젠가 인류는 자신들의 손으로 훨씬 멋진 세계를 만들 거야. 그 희망을 버려서는 안돼. 절대로.*

바티칸

등장하는 적

메시아교 신자

이 게임에 등장하는 적 중에서 가장 변태적인 외모를 갖고 있다. 거대한 사이즈를 무기로 하며, 팔다리를 프로펠러 삼아 날아다니며 베기도 가능하다.

레이와의 전투가 주가 되는 스테이지로, 역시나 짧다. 레이에게 가는 길은 말카라만이 열 수 있으므로, 반드시 말카라에게 BJ한 채 들어오자.



▲말카라만이 해제할 수 있다

처음 넓은 공간에 도착하면 메시아교 신자가 덤벼온다. 말카라의 공격력이라면… 낙승이다. 눕히고 나면 이번에는 두 놈이 스테인드글라스를 깨고 뛰어드는데, 한 놈이나 두 놈이나 다를 바 없으니, 이기자.



▲이제까지의 적 중 가장 변태같은 외모다

둘을 마저 쓰러뜨리면 우측의 클리어포인트로 가는 문과 좌측의 레이에게 가는 문이 열린다. 좌측의 문으로 나가서 전자 록을 해제하고, 열린 문으로 들어가면 다시 메시아교 신자 둘과의 전투다. 그리고 다음은 바로 레이와의 대면.

레이: *그런가. 저 돈 말카라마저 네게 당한 것인가. 인간에게 만들어진 기구인 주제에 잘도 했군. 우리들의 계획의 위대함을 너는 알 수 없다. 맹목적인 신앙이 판을 치는 이 타락한 세계에는 인간은 신앙을 이용하여 잔 다르크 같은 자가 나서 희생할 때까지 자신의 이익을 지킬 것만 생각한다. 이것이 허락될 수 있는 일인가? 아니, 허락될 수 없는 일이다. 옛부터 우리 태극은 인간에게서 사악한 의식을 소거하여 절대적인 선의 세계를 만들기 위해 존재했다. 그것을 부정하는 이유가 무엇이든, 방해받지는 않겠다.*


◀사신같은 모습이다


▼왠지 아름답다

레이는 기본적으로 방어가 매우 뛰어나다. 레이가 공격하려 하는 순간에 맞추어 이쪽에서 공격하지 않으면 100% 가드당한다. 우선 눈에 힘을 주고 레이가 사이즈를 움직이는 것을 자세히 보자. 사이즈를 오른쪽으로 (플레이어 입장에서는 왼쪽) 움직인다면 신속하게 연속공격을 넣자. 사이즈를 왼쪽으로 움직인다면, 가드하자. 오른쪽으로부터의 공격은 이쪽의 공격이 들어가면 끊어지지만, 왼쪽으로부터의 공격은 이쪽의 공격을 씹고 들어온다.



▲눈 가리고 아웅

어느 정도 라이프를 떨어뜨리면 레이는 잔다르크화 앞으로 올라가 다시 메시아교 신자 둘을 소환하는데, 이 때는 벽의 인면암 포대에서 포격도 시작된다. 안전하게 싸우려면 네 모서리중 한 쪽에서 벽을 등지고 싸우는 것이 좋다.

다시 레이가 내려오면 이번엔 저돌적으로 날아와서 공격하기 시작한다. 가드도 불가능하고 뛰어넘는 것도 매우 어려우므로, 사이드스텝을 적극 활용하자. 땅에 내려선 순간은 가차없는 연속공격이다. 착지 장소를 예측하여 EX기를 날리는 것도 좋다.

레이를 쓰러뜨리면 역시 BJ할 수 있다. 이제 카티의 메시지대로 유럽의 팔괘를 모두 쓰러뜨렸으니, 리스본으로 카티를 만나러 가자.

케이: *잔 다르크…. 그녀의 처형은 이치에 닿지 않는다고 생각해. 하지만, 거기에 선악의 판단을 개입시키면 안돼. 잔을 처형한 사람은 모두 악인이었다는 거야? 그렇지 않아. 자신의 미래를 위해, 자신의 마음을 따랐을 뿐이야. 신을 믿는 사람도 있고, 돈을 믿는 사람도 있어. 누구에게도 사람의 선악을 판단할 권리는 없는 거야. 나는 나 자신을 믿어. 이 싸움 뒤의 미래를 느끼니까. … 마키나, 이 싸움이 끝나면 둘이서 이 세계를 여행하자. 나, 모두가 있는 이 세계를 둘러보고 싶어. 그러니까, 상처입은 세계를 원래대로 돌려놓자. 좋지?*


▲이 싸움이 끝나면, 둘이서 세계를 여행하자

(Yes를 선택)

케이: *고마워, 마키나. 약속한 거야. 리스본에 가자. 유럽에 있는 팔괘는 이걸로 전부 처리했으니.*

리스본

등장하는 적

살엽화-그레네이드

살엽화-큰 홍수

살엽화-캐넌

조 형뚝 격기

거리를 따라 내려갈 때 조형폭격기의 강습에 주의하자. 제법 많은 수가 날아든다. 다리가 보이면 앞으로 진행하는 것보다 아래로 뛰어내리는 것이 지름길. 내려서면 셔터가 내려오며 크로우들의 공격이 시작된다. 처음에는 하나씩 차례로 셋, 다음에는 동시에 셋, 마지막은 크로우 둘과 캐넌. 이쪽의 공격력이 향상되었으므로 낙승이다. 열린 문으로 나가면 다시 조형 폭격기가 쏟아져 나온다. 조심조심 진행하다가 그레네이드가 눈에 들어오면 재빨리 건물 안으로 들어가자 (그레네이드는 건물 입구 앞에 서 있다).


▲출근하는 직장인과 같은 모습


▲좌우의 공간으로 피하며 진행이다


▲쏟아져 온다

안쪽은 냉동실로, 얼음 덩어리들 가운데 걸려 있는 두 상자 사이로 빠져나가야 한다. 한 번 놓치면 돌아오기까지 시간이 걸리므로, 일사천리로 통과하는 것이 좋다. 통과 중에 캐넌의 공격에 노출되지만, 레이의 EX기를 사용하면 깨끗하게 막아준다.


▲상자 뒤에 숨어 있는 캐넌의 발이 보이는가?

문을 나서면 이번엔 냉동실의 컨베이어벨트다. 전후로 움직이는 컨베이어벨트 위에 있는 화물 사이사이로 지나가야 한다. 벨트 위에 있는 동안 계속 캐넌의 공격을 받게 되는데, 역시 레이의 EX기면 든든하고, 되돌리기를 사용해도 좋다.

반대편의 문으로 나서면 바로 항구로, 배에서 기다리고 있는 코우와 카티를 만날 수 있다.

카티: 늦었군.
코우: 케이는? 그녀는 무사한 건가?
케이: 코우군?
코우: 잘됐어…. 아직 융합하지 않았구나.
카티: 아랍의 석유왕 유스프가 천존유성의 본체라는 정보가 들어왔다. 어서 아라비아로 향하도록 해.
코우: 카티씨, 얘기가 다르잖아요! 그건 안돼요! 어서 케이의 이마쥬를 원래대로 돌려놓지 않으면 이대로 정신이 융합해서 케이가 죽게 돼. 하지만 기네스 박사님이라면 케이를 원래대로 되돌릴 수 있을 거야. 천존유성따위 어떻게 돼도 좋으니까, 당장 박사님이 계시는 곳으로 가자!


▲코우와 카티가 기다리고 있다


▲그녀를 돕고 싶은 마음은 있는 거지?

(No를 선택)

코우: 뭐라고? 너는 케이가 죽어도 좋은 거냐!
케이: 코우군, 괜찮아. 마검의 힘은 천존유성을 쓰러뜨리고 이 세계를 구하기 위한 것. 나도 그걸 바라고 있으니까.
코우: 그런… 케이….
카티: 역시 소장의 딸이다. 소년이여, 이제 됐지? 우리에게 선택은 하나다.
코우: 마검, 너는 사실 케이를 돕고 싶은 거지? 그녀를 구하겠다는 마음은 있는 거지?

(Yes를 선택)

카티: 그렇다면 천존유성을 쓰러뜨린 후 기네스 박사에게 가라. 녀석의 계획은 계속 진행되고 있어. 시간이 없다. 우리에겐 그것이 최선의 선택이야.
코우: 나는 먼저 기네스 박사님이 계신 곳에 가 있을게. 마검, 반드시 와줘.

(연구소)

방송: 에너지 교섭이 결렬되어 버린 지금, 미국은 석유 자원을 독점한 중국에 대하여 무엇인가 제재 조치를 취할 것이라고 하는 견해가 유력. 대통령 암살미수사건에서 대결양상이 무너지지 않는 미·중 두 나라의 관계는 예단을 허용치 않는 것이라고들 말합니다. 이상 백악관에서 헨리 와인허드가 전해드렸습니다.
존스: 여하튼 제스처가 일본해에 제7함대를 파견했고, 세계는 대통령이 지배하고 있어. 곤란한 얘기야.
앤: 아스코미가 이 이상 부채질하지만 않아도 좋을 텐데.
존스: 이 지하에서도 핵이 떨어지면 안전하지 않아.
앤: 웃을 일이 아니잖아.

(전기가 나간다)

앤: 어머? 이 나라에서도 정전이 되는군.
존스: 그냥 정전이 아닐 거야. 뭐야, 이거! 본토의 발전이 멈춰버렸어!
앤: 모든 발전소가?
존스: 정부가 중지한 것일까.
앤: 일본 정부가 의도적으로? 어째서?
존스: 요컨대 미중전쟁의 발발을 예상하고 있는 거야. 확실히 웃을 일이 아니야.

이곳이 사실상 가장 중요한 분기 포인트이다. 코우와 카티의 연이은 두 번의 질문에 어떻게 대처하는가, 또 이후의 스테이지를 어떤 순서로 진행하는가가 엔딩을 결정하게 된다. 짧은 두 번의 질문이지만 무책임한 선택은 삼가자(이 게임에서는 선택지 앞에서 텍스트 넘기기가 불가능하므로, 연타하다가 실수로 선택했다, 라는 변명은 통하지 않는다).

메카

등장하는 적

모터블러크

기이한 물체를 타고 떠다니며 입에서 화염을 뿜는다. 천장에 숨어있는 경우가 많다.

건물 내에 일방통행로가 상당히 많아 제법 복잡하다. 처음에는 외길로 진행되다가 모터블러크의 첫 등장 이후에 좌측의 계단과 우측의 문으로 갈림길이 있는데, 오른쪽은 결국 막다른 길이므로 왼쪽으로 내려가자. 다시 왼쪽의 길과 오른쪽의 문인데, 왼쪽의 길은… 막혀 있다. 오른쪽의 문은 열자 마자 반대쪽에서 화염 공격이 들어오므로 유념하자. 좌우로 큰 복도가 나오면 좌측으로 가서 복도 끝에서 오른쪽으로 돌자. 이후 외길을 따라 계단을 오르면 다시 갈림길, 왼쪽이다. 모퉁이를 돌면 모터블러크 셋이 각각 세 문으로 사라지는데… 정답은 왼쪽. 한동안의 외길 끝의 갈림길은 왼쪽의 올라가는 계단과 오른쪽의 내려가는 계단인데, 왼쪽으로 올라가면 유스프가 기다리고 있다.


▶신기한 탈 것을 이용한다




▲세 갈래로 도망가는 적들. 왼쪽을 따라가자

◀램프인 줄 알았지만


▲적이다

유스프: *선악의 가치관은 정하기 쉬운 것이 아니야. 절대적인 정의가 없으면 인간은 싸움을 반복한다. 마검이여, 어째서 우리들의 생각을 이해하지 못하는 거지? 천존유성과 같은 힘을 갖고 있는 네가, 봉검사의 개가 되어 우리에게 대적하는 것은 어리석은 일이야. 게다가 우리 태극은 서쪽의 지도자를 조종하여 최후의 임무를 착수했다. 가련한 인류가 그리는 신의 낙원을 만들기 위해서.*


◀거대한 지구본, 갖고싶다


▲석유왕 유스프. 일반적으로 석유왕은 갑부다

유스프의 공격은 화염탄 난사와 촉수공격이 주가 된다. 화염탄 회피의 기본은 횡이동이지만, 레이의 EX기인 질드레가드를 사용하면 모조리 씹고 공격할 수 있다. 어느 정도 시간이 지나면 두 촉수를 길게 뻗어 회전하며 공격해 오는데, 회전 속도가 느리므로 두 촉수의 사이로 들어가 마음 내키는 대로 신나게 때려주면 이내 죽어간다.

브라질

등장하는 적

삭쉽회 - 그레네이드

브라질 레이쓰(필자가 만든 이름임)

브라질에서만 등장하는 적. 투명화를 사용하므로, 상대하기 상당히 까다롭다. 투명화중 공격을 받으면 모습이 드러나므로, 예상되는 방향으로 부지런히 베자.

파이어 뱃(필자가 만든 이름임)

화염을 뿜어내는 메카닉. 내구력은 메카충과 다를 바 없지만, 화염의 위력이 굉장하다. 화염방사에 당하기 전에 선제공격해야 한다.

초반에 등장하는 브라질 레이쓰(가칭)들에게 꽤 애를 먹게 된다. 가장 현명한 판단은 최대한 전투를 피하는 것이다. 브라질 레이쓰(가칭)들은 높은 곳으로 올라오지 못하므로, 재빨리 나뭇가지 위로 올라가자. 그레네이드의 폭탄 투척에 당하지 않게 주의해서 이동하자. 공연히 필요 이상의 용기를 내기보다 그레네이드 뒤의 동굴 입구로 뛰어들어 라이프 손실을 최대한 줄이자. 동굴에 들어서자마자 브라질 레이쓰(가칭) 둘이 반겨주지만… 역시 피하자.


▲이 녀석은


▶투명화를 사용한다


▲저쪽의 그레네이드도 골칫거리

동굴의 넓은 곳으로 나오면 왼쪽으로 달리자. 곳곳에 그레네이드가 위치하고 있어 멍하니 있다가는 폭탄세례를 받게 된다. 왼쪽의 경사를 따라 올라가서 가운데 쪽으로 점프, 또 점프, 그리고 점프. 반대쪽 벽에 도달하면 다시 경사를 따라 올라가자. 이동중에는 언제나 그레네이드의 폭탄에 요주의. 가장 높은 곳의 구름다리를 건너 갱도로 들어가야 하는데, 건너는 도중 발판이 두 번 떨어져 나가므로, 빠지지


▲불안한 구름다리


▲역시 끊어진다


▲行雲流水

않게 멋지게 점프해내자(떨어지면 굉장히 억울하다).

갱도 내로 들어서면 이제부터는 파이어뱃(가칭)의 낙원이다. 화염방사의 위력은 터무니없을 정도여서, 구석에 몰린 채 화염을 받기 시작하면 절반 이상의 라이프를 잃게 되고, BJ캐릭터에 따라 일격사도 꿈은 아니다. 원거리 EX기가 있는 캐릭터로 보이는 즉시 사살하거나(바데렐을 추천한다), 레이의 EX기로 가드해내는 것도 바람직하다. 갱도는 대체로 순환하는 구조라 얼핏 복잡해보일지 모르지만 기본적으로 출구는 위쪽, 즉 고도가 높아지는 쪽에 있으므로 위로 경사진 길만 따라 올라가면 푸른 하늘을 볼 수 있다. 그리고 하늘 아래에는 기네스 박사의 연구소가 있다.


▲구석에서 맞으면 눈물난다


▲위로 올라가는 길을 따라가자


▲오랜만의 푸른 하늘

케이: 아름다운 별….

기네스: 사람들은 아직 우주의 별에는 손을 대지 못했어. 그래서 하늘은 우리에게 아름다운 빛을 비춰 주고 있지. 이마쥬의 세계도 아직 인류에게는 금지된 신의 영역. 있는 대로를 지키며 사는 것이 좋은 거야. 그것을, 신의 모조품을 만들어 자연의 흐름에 거스르다니….

코우: 케이의 상태는 어떻습니까?

기네스: 상당히 쇠약해져 있어. 그러니까 그만두라고 말하지 않았나. 그것을 그녀석들은….

코우: 설교는 나중에 듣을 테니가 어서 케이를 도와주세요!

기네스: 결합해 있는 이마쥬를 원래대로 되돌리는 방법은 몰라.

코우: 예? 그런!

기네스: 역(逆)BJ이라는 무식한 방법이 있기는 하다. 하지만 지금 같아서는 그 선택도 안돼.

코우: 왜죠?

기네스: 역BJ에는 케이의 몸이 필요하다.

코우: 그런 거라면 연구소에서 보낼 수 있습니다.

기네스: 그건 늦어. 미중전쟁이 코앞인라 항공로가 봉쇄되었어.

코우: 그런…. 그렇다면, 어떻게 해야 합니까?

기네스: 안타깝지만, 일시적으로 케이의 이마쥬를 가사상태로 만들어 융합을 막는 것이 지금 내가 할 수 있는 일이다.

코우: 천존유성을 쓰러뜨리지 않으면…. 소장님을, 케이의 아버지에게 도움을 청하자!


▲레게노인과 힙합소년

워싱턴



등장하는 적

가드로봇

굉장한 양의 미사일을 난사해 온다. 미사일을 발사하기 전에 접근하여 뒤를 잡지 않으면 쓰러뜨릴 수 없다(레이의 EX기라면 예외다). 또한 이놈은 원형 엘리베이터에서 등장하기도 하는데 이때는 조금 다른 패턴으로 공격해 온다. 휘적휘적펀치, 흔들흔들펀치, 미사일 난사의 순으로 공격해온다. 흔들흔들펀치까지 가드한 후 뒤잡기로 넘어가 공격하자.


▲대통령의 집무실

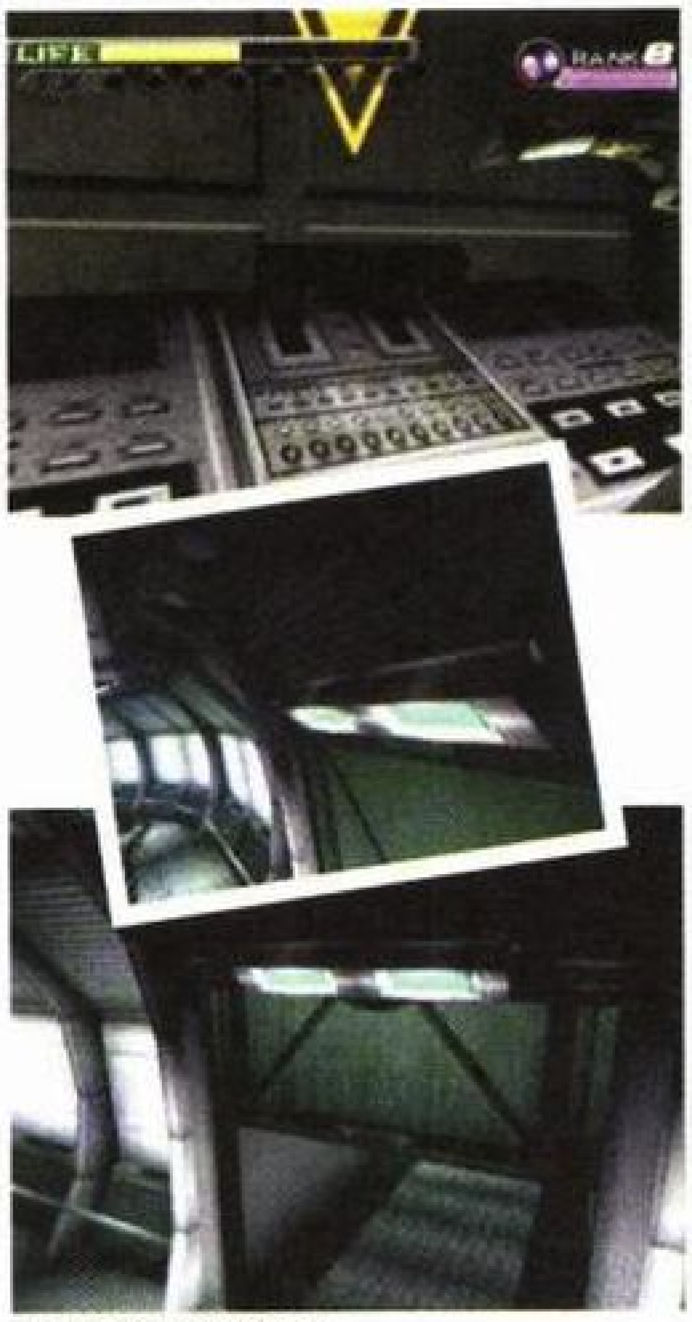

▲쿠데타에 대비한 탈출용 엘리베이터


▲미그기에서 자주 본 심볼이?

이번 스테이지에서는 가드 로봇들이 대거 등장하는데, 가드, 회피, 되돌리기가 모두 불가능하므로 EX기로 무력화할 수 있는 레이에게 BJ하여 시작하는 것을 권한다. 첫 문을 나서면 순환하는 복도가 나온다. 출구는 반대편에 있지만 양쪽 통로 가운데 가드 로봇


▲미사일을 난사하는 깡통로보트

이 지키고 있으므로 조심조심 진행하자. 가드 로봇을 발견하면 재빨리 뛰어넘어 출구로 달려가자(쓰러뜨려도 이마쥬를 얻을 수 없으므로 아무런 이득이 없다). 두 번째도 다시 순환통로인데, 이번에는 반대편의 문이 잠겨있고 전자 록이 좌우에 하나씩 있다. 역시 가드 로봇들은 무시하고 록을 풀어 도망쳐버리자.



▲록을 풀면 문이 열린다

이번의 직선통로에는 맞은편 끝에 가드 로봇이 두 기 대기하고 있어서 플레이어 쪽으로 계속 미사일을 날려온다. 통로 양쪽에 피할 수 있는 공간이 있으므로, 왼쪽 오른쪽 번갈아가며 이동하면 피해를 입지 않을 수 있다(레이라면 EX기를 사용한 후 정직하게 걸어가자)

원형 엘리베이터에 타면 바로 상승을 시작하는데, 조금 지나다 보면 무엇인가 떨어지는 소리와 함께 엘리베이터가 조금씩 하강하기 시작한다. 원인은 가드 로봇. 이 녀석의 무게를 감당하지 못한 엘리베이터가 밀리는 것이다. 따라서 최대한 빨리 찾아내서 분해해줘야 한다. 가드 로봇이 떨어지는 포인트는 원형엘

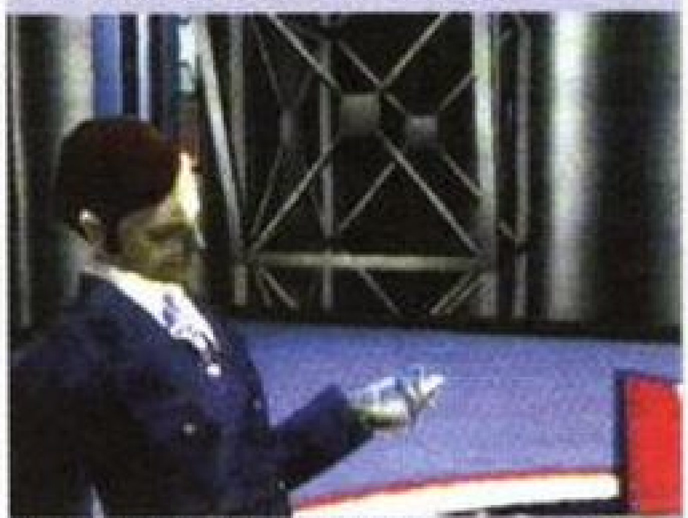


▲저곳에서 뛰어내린다

리베이터 입구의 반대쪽이므로, 가서 기다리도록 하자. 최대한 빨리 쓰러뜨려야 보다 빠른 시간에 3층에 도착할 수 있다.

3층에 도착하면 미대통령 윌리엄이 기다리고 있다.

윌리엄: *유감이었다. 마검. 나는 팔괘의 윌리엄이다. 우리의 태극은 벌써 자금성으로 떠났다. 하지만, 너는 바보같은 녀석이군. 모처럼 신의 힘을 얻고도, 봉검사들을 따르는 이유가, 내게는 이해되지 않는다. 반고의 힘으로 절대적인 질서를 구축하는데, 그 무언가 마음에 들지 않았나? … 아냐, 아냐. 설명하지 않아도 돼. 내가 이해할 필요는 없으니까. 어차피, 너는 죽게 되는 거야.*



▲대통령답게 여유로운 제스쳐



◀「하메른의 바이올린 연주자」의 베이스가 생각난다



▶철인28호도 생각난다



▲필살의 전방향 레이저

첫 싸움은 철인28호를 연상케 하는 모습의 윌리엄. 패턴이 엘리베이터 안의 치한 로봇과 완전히 같으므로 지나치게 간단한 승부다. 진짜 싸움은 두 번째인데, 윌리엄은 날렵한 복서의 모습으로 변신한다. (철인28호에 비할 때, 이미지 쇄신도 314.1592%다!) 패턴은 잽으로 견제, 롱펀치, 대쉬어퍼, 롱대쉬 숄더태클이 있다. 기본적으로 모든 공격을 가드해내고, 워낙 민첩해서 뒤잡기는 불가능하므로 전기가 흐르는 링이라는 상황을 이용해야 한다. 링을 바짝 등뒤에 두고 서서 펀치들을 가드하고 있다가 몸을 숙이고 대쉬를 시작하면 사이드 스텝으로 살짝만 비켜주자. 녀석은 제풀에 링에 부딪혀 감전상태가 되고, 이 때는 완전히 무방비 상태이므로 마음껏 때려주자. 링에 바짝 붙어 있다가 이쪽에서 감전되면 실컷 두들겨 맞으니, 조심조심 움직이다.



▲대통령이 복싱을 하면 지지도는 떨어진다



◀마음껏 도발하자



▲이런 것은 곤란하다

격파하면 자금성으로의 루트가 열리고, 윌리엄에 BJ 가능하다.

자금성

등장하는 적

살염희-캐넌

살염희-그레네이드

사자탈

강적이다. 무척 날렵하므로 따라가기도 쉽지 않다. 꼬리를 휘두를 때 생어지는 화염은 가드 불능이므로 주의.

드디어 마지막 스테이지. 이제 더 이상은 이마쥬도 필요치 않으므로, 최대한 전투를

피하며 보스까지 가는 것만 생각하자. 우선 자금성의 마당에서 전투가 벌어지는데, 첫째 마당에서 처음 등장하는 적을 전멸시키면 둘째 마당으로 가는 문이 열리면서 캐넌 둘이 걸어나오는데, 문은 열린 상태이므로 캐넌쯤은 무시하고 앞으로 진행하자.

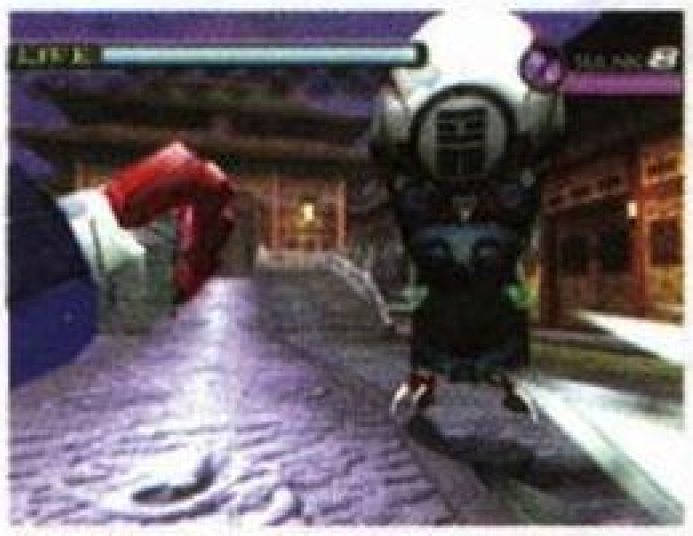

▲재빠르고 많이 움직이는 적이다

세 마당을 모두 지나면 이젠 건물 내부다. 이번에는 무조건 앞만 보고 달리자. 가장 먼저 나오는 두 캐넌 점프로 뛰어넘고, 아래로 내려가는 계단에서 서있는 캐넌들은 무시하자. 어차피 데미지가 거의 없기 때문에 맞을 대로 맞아주면서 최대한 빨리 내려가기만 하자. 건물을 나서자마자 완전회복 아이템이 나오기 때문에 건물 내에서는 라이프를 아낄 필요 없다.


▲이런 녀석들은 무시하자


▲몸으로 때우면서 가라

건물에서 나오면 공간에 떠서 제멋대로 변하는 지형이 나오는데, 여기서는 정확한 지형 파악은 어렵다(길이 수시로 변한다). 한 지반에 들어가면 지형의 변화가 시작되고, 변화가 끝난 후에야 다음으로 이동할 수 있다. 전투중 쿵 하는 진동이 오면 적 따위 버려두고 다음의 지반으로 이동해 버리자.


▲뒤틀린 공간. 속도 뒤틀릴 것같다

다음의 건물로 들어가게 되면 사자탈 둘과 대적하게 되는데, 제법 강하다. 특별한 요령은 없으니 경험과 연륜, 관록 및 짬밥으로 싸우자. 이 둘을 마무리하면 바로 라스트 보스이다(물론 완전회복 아이템이 하나 더 나온다).


▲마지막으로 보게 되는 회복아이템(中)

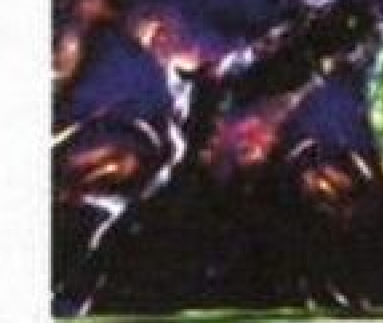

▲최후의 회복아이템

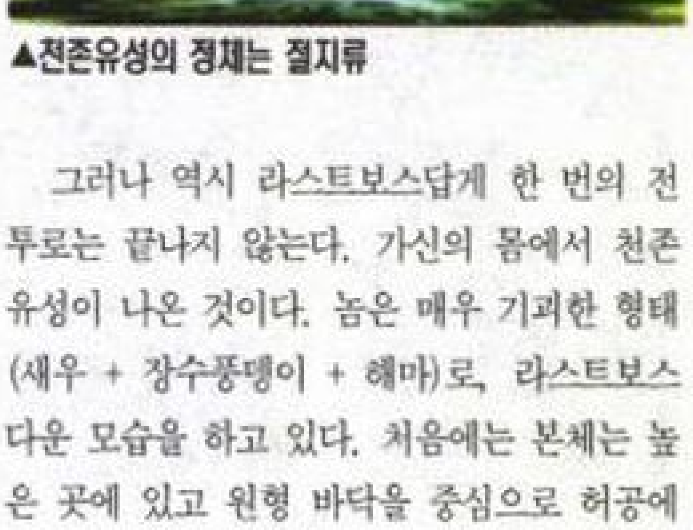
자금성 최후의 문을 열면 류 가신이 기다리고 있다.

류 가신: 나의 분신인 팔괘를 모두 물리치다니, 이 천존유성과 동등한 힘이 네게 있다는 것인가. 그러나 마검이여. 힘의 강함은 중요하지 않다. 중요한 것은 힘의 용도. 힘을 어디에 사용하는가 하는 것이다. 사가미 히로미츠의 지식을 얻은 나는 전 인류의 이마쥬를 제어하여 아득한 옛날부터 염원하던 이상의 세계를 형성한다. 나로 인해 인류는 고통과 슬픔으로부터 해방되어 분쟁 없이 완전히 조화를 이루는 세계가 도래하는 것이다. 즉, 나는 인류를 이상향으로 인도하기 위해 반고의 힘을 사용하는 것이다. 그러나 너는 나의 계획을 저지하기 위해 힘을 사용한다. 이 잘못된 세계를 유지하는 것이 어떤 의미가 있는 것인가? 어리석은 인류가 자멸하는 것을 이대로 용인할 셈인가? 네 생각은 이해할 수 없다. 물론, 하고 싶지도 않아. 문자 그대로 이 싸움의 승리자가 세계의 패권을 쥐게 되는 것이다. 우리들이 힘을 쓰는 것을 반고도 반대하지 않을 것이다. 결국 인류는 운명에서 벗어날 수 없는 거야. 자, 어느 쪽의 힘이 세계를 인도하기에 적합한지 분명히 정하자. 당연히 인간이 만든 도구에게 이 천존유성이 패배하는 미래 따위 전혀 있을 리가 없지만.


▲윌리엄보다는 지도자답다

첫 전투는 매우 쉽게 끌어갈 수 있다. 우선 가신에게 포커스-온하고, 그의 주위를 맴돌며 계속해서 연속공격을 넣어주자. 가신의 공격은 모두 발동이 길기 때문에 그 움직임만 보면 어떤 공격이 나올지 완벽하게 알 수 있을 것이다. 원형으로 퍼지는 웨이브를 쏠 때는 점프공격을, 점프 베기는 가드 후 반격을 해주자. 특히, 직선으로 길게 베어 올 때, 즉 칼을 서서히 들어올리는 모션을 취할 때, 가신의 주위를 스파이럴하면 가신은 엉뚱한 방향으로 베기를 하게 되고, 간단히 뒤를 잡을 수 있다. 돌면서 EX게이지를 모아 뒤에서 EX기를 내면 단번에 반 이상의 데미지를 줄 수도 있다.


◀회심의 파워 게이저


▲천존유성의 정체는 절지류

그러나 역시 라스트보스답게 한 번의 전투로는 끝나지 않는다. 가신의 몸에서 천존유성이 나온 것이다. 놈은 매우 기괴한 형태(새우 + 장수풍뎅이 + 해마)로, 라스트보스다운 모습을 하고 있다. 처음에는 본체는 높은 곳에 있고 원형 바닥을 중심으로 허공에



빙 둘러 있는 옵션들이 사격을 하기 시작한다. 이 녀석들을 없애기 전에는 본체에 타격을 줄 수 없다. 물론 직접 공격하는 방법이 있을 리는 없고, 날아오는 탄을 되돌려 공격해야 하는 것이다. 한 번만 성공하면 하나씩 파괴되지만, 이 때 거리가 너무 멀면 되돌린 탄환과 발사되는 탄환이 마주치게되어 파괴되지 않는다. 따라서 일정한 거리 내에서 되돌리기를 시도해야 한다. 윌리엄의 펀치(레버입력 없이 공격)는 공격 판정의 지속시간이 굉장히 길기 때문에, 정확히 타이밍을 맞출 필요도 없이 적당히 뻗어주면 알아서 척척 튕겨낸다.



▲쳐내서



▲떨어뜨리자

옵션들이 모두 떨어지면 본체가 직접 공격을 시도한다. 통상공격, 롤링 어택, 확산탄의 패턴이 있는데, 통상공격은 가드가 가능하므로 마음놓고 막고(카운터 공격은 불가능하다), 롤링 어택은 가드는 불가능하지만, 예비동작이 크므로 이 때 자리를 잡고 있다가 달려드는 순간 사이드 스텝으로 궤도에서 벗어나 주면 피할 수 있다. 원거리에서 쏘아 오는 확산탄은 사출 공격인 만큼 가드는 불가능하고, 쳐내거나 (되돌리기를 시도하면 그냥 쳐낸다) 점프로 피해주면 된다.



▲사출공격은 타이밍을 맞춰 점프



▲롤링어택은 타이밍을 맞춰 사이드스텝

이 쪽에서 공격할 수 있는 찬스는 한 순간, 롤링어택 혹은 확산탄의 발사가 끝난 후 머리를 쳐들고 몸이 빛날 때이다. 타격 포인트는 눈에 보이는 대로 녀석이 끌어안고 있는 이마쥬 덩어리. 롤링어택이나 확산탄의 발사를 지켜보면서 EX기를 모아 두었다가 약점이 드러나는 순간 한 방 날려주고, 바로 원투쓰리펀치를 먹이면 O.K. 공격이 끝나면 바로 반격해 오므로 가드는 잊지 말자. 멋진 외모를 가지고 있지만, 실력은 멋지지 않은 보스이다.



▲That's Right!

천존유성을 쓰러뜨리면 그가 흡수한 모든 이마쥬가 폭발하며 유성의 정체가 드러난



▲천존유성의 실체



▲천존유성의 최후

다. 주인공과 같은 마검, 천존유성은 마키나와 같은 존재였던 것이다. 서서히 사라져 가는, 플레이어의 분신과 같은 존재인 그를 보면서, 당신은 어떤 생각을 하고 있는가.

앤: 각지의 반전운동이 실효를 거두고 있다는데? 세계대전의 위기는 피한 것 같아.
존스: 그래?
앤: 솔직하게 기뻐해.
존스: 나는 기뻐하고 있어. 이제 그만둘 수 있으니까.
히로미츠: 사직은 내 부탁을 들어준 후에 해주지 않겠나?
앤: 소장님!
히로미츠: 이마쥬를 분리한다. 준비를 해주게.
존스: 이마쥬의 분리?
히로미츠: 내 딸이 돌아오는 거다. 마검과 함께….


▲소장 부활

(분리가 시작된다)

존스: 최종 분리 완료. 전반응 양호.
앤: 이마쥬의 정착을 확인.
코우: 케이!

(케이가 깨어난다)

케이: 아버지!



히로미츠: 자, 천천히 쉬거라.


▲내 딸을 울린 것이 네놈이냐?

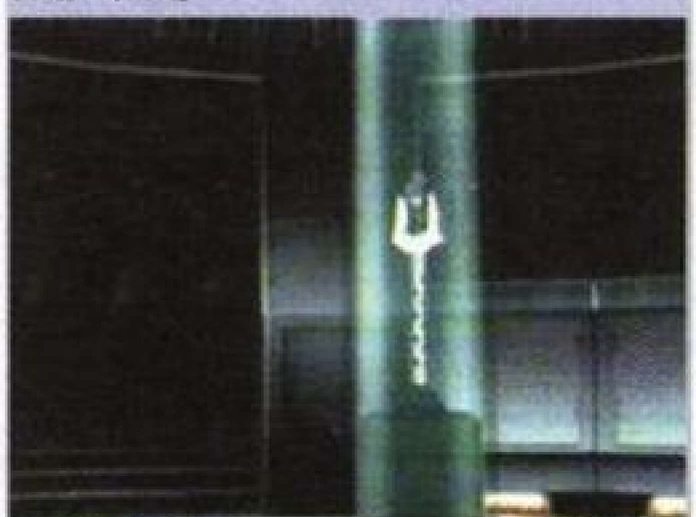
(케이가 연구실에서 나간 후)

존스: 마검을 봉인한다구요?
히로미츠: 그렇다.
존스: 인공생명도 생존의 권리가 있는 것 아닙니까?
히로미츠: 천존유성을 벤 마검은 이마쥬 세계 전역을 지배할 수 있는 능력을 갖고 있어. 제2의 천존유성이 될 가능성이 있지.
존스: 리 씨의 지시입니까? … 소장님께는 경복했습니다.


▲마검은… 봉인한다

(스태프롤 이후)

케이: 약속했지? 함께 세계를 여행하는 거야. … 갈까, 마키나.


▲봉인된 마검




▲약속했지, 함께 세계를 여행하는 거야


▲봉인 해제


▲갈까, 마키나




▲새로운 여행의 시작



▲이 아니고 끝

이제 패드를 내려놓아도 좋다

해피엔딩

소개한 루트는 해피엔딩으로 가는 길이다. 결국, 수많은 악인들의 희생으로 주인공 일당은 행복해진다는 이야기. 소장은 부활하고, 케이의 이마쥬 분리도 성공한다. 그리고 모두는 즐거워한다. 사가미 소장은 마검을 봉인하지만, D유전자의 소유주인 케이가 멋대로 봉인을 풀어서 세계정복 여행을 떠난다. 행복한가?(그런데, 코우가 너무 가엾다. 케이는 눈을 뜨는 순간, 자신을 위해 모스크바에서 리스본, 브라질 등 세계를 X빠지게 휘젓고 다니고, 마지막에 자신을 불러준 코우를 버려둔 채 아버지에게 달려가 안긴다. 그러게, 여자 소꿉친구 빠빠지게 키워봐야 납 좋은 일만 시킨다니까)

행복을 원해? 대가는 한 사람의 희생이야.

유럽에 있는 팔괘 (마가레뜨, 달, 말카라, 레이) 중 한 명이라도 빠뜨린 채 리스본으로 가면 리스본 클리어 후 남아있는 팔괘의 자취가 사라지는데, 이대로 자금성까지 진행하면 천존유성이 이대로는 케이가 죽게 된다며 휴전을 제의한다. 휴전을 받아들이면 (Yes를 선택) 천존유성과의 전투는 없고, 바로 케이의 이마쥬 분리를 시도한다. 케이는 부활하게 되지만, 부활한 케이는 다짜고짜 왜 아버지를 도와주지 않았냐며 화를 낸다. … 구해주는 보람이 없는 여자다.



만일 휴전을 거부했다면, (No를 선택) 천존유성과의 전투 후 히로미츠 소장이 부활한다. 그리고 케이도 부활한다. 모두들 기뻐하며 연구실을 나가지만…. 히로미츠 소장의 한 마디, "그런가…. 내 딸은 죽은 것인가." 역시 케이의 이마쥬는 마검에게 융합된 것이다.

사랑하는 사람을 위해 죽어가는 것이 남자의 로망 여자의 절애

리스본에서, 브라질로 가자는 코우의 제의를 수락하고 천존유성을 쓰러뜨리기라는 카티의 명령을 거부하면, 카티는 "너는 마치 인간같구나." 라며 상심한 얼굴로 사라진다. 이후 브라질에서 기네스 박사는 역브레인잭의 방법을 말하지만, 역브레인잭하면 마검이 죽게된다. 그렇지만… 사랑하는 케이를 위해서 이 한 목숨 바치자 (죽어도 케이가 싫은 사람은… 죽을 만큼 싫으므로 죽자). 감동한 코우는 "마검, 너라는 녀석은…." 따위의 대사를 읊조린다. 이제 역브레인잭을 위해 카네자와에서 케이의 육체를 호송해와야 하는데, 그만 삼업회에게 강탈당하고 만다. 결국 마검은 코우에게 BJ하여 자금성으로 달려가지만, 코우의 몸은 류 가신의 일격에 무너진다. 그리고 마검은 해방된 케이의 손에 쥐어진다….

전세계, 대 위기상황!

처음 홍콩에 도착했을 때 페이샨의 제의를 거절하고, 때려버린다. 이후 만나는 봉검사들의 제의도 모두 거절하고, 하나씩 하나씩 쓰러뜨리자. 이후 리스본에서 카티를 만나 천존유성을 쓰러뜨릴 생각이 없다고 하면, 녀석은 화를 내며 도전해 오는데, 비겁하게도 코우를 앞세운다. 케이에게 흑심을 품은 불량한 고교생은 지옥으로 보내자. 다음은 카티가 덤벼오는데, 그 실력은 과연 봉검사 중 최강이다. … 봉검사 중에서는 말이다. 여기서 카티를 쓰러뜨리면 그에게 BJ할 수 있는데, 주의할 것은, 이곳은 리스본 육지가 아니라 선상이라는 것이다. 즉, 카티에게 BJ하고 버려둔 육체는 되찾을 수 없다는 것이다. 물론, BJ하지 않으면 카티의 육체가 사라진다(두 사람을 살해한 마검이 증거 인멸을 위해 배를 침몰시켰을 것으로 추정된다) 그대로 아라비아로 가면, 팔괘의 유스프가 주인공이 자기들 편인 줄 알고 자신들의 동료가 되어 천존유성의 계획에 참여하라고 권유하는데….

20번 이상을 클리어해야 모든 스토리를 경험할 수 있다!

라고 제작자가 말했다. 위에 소개한 엔딩들 이외에도, 마검이 미대통령이 되는 엔딩, 천존유성은 죽고 케이와 소장은 부활하지만 마검은 봉인되는 엔딩 등 많은 결말이 남아있다. 멀티 시나리오의 멀티 엔딩은 언제나 플레이어를 불태우는 것, 20번이든 30번이든 도전이다! … 그런데, 20개 이상의 스토리는 반드시 20개 이상의 엔딩을 의미하는 것은 아님을 유념하자(50회 플레이한 초근성 플레이어의 분노를 담은 팬레터는… 사절이다).

사운드에 신경을 쓴 게임이라더니

마검X의 최고 장점을 꼽으라면 주저없이 사운드라고 할만큼 음악과 음향효과가 압권이다. 입체감이 충분히 표시되어있고, 모든 사운드 이펙트와 배경음악이 게임 자체와 어우러져 몰입도를 굉장히 높여준다. OST를 사도 좋을 듯 싶다.



▲12월23일 발매, 3000엔, 킹레코드, KICA 5047(JAR0081)

그리고, 바로 오마케모드!

는 없다. 아틀러스는 서비스정신이 부족한 것인가? 어째서 귀여운 케이의 예쁜 CG를 주지 않는가! 아아, 오마케모드의 삽입으로 플레이어들의 근성이 31.41592배 증가한다는 것을 아직 깨닫지 못한 것인가. (엔딩 하나당 CG 한 장… 같은 서비스라면… 밤은 없다, 168시간 풀가동!) Hard 모드 따위가 등장하지 않아서 불만인 사람은, 파일럿이나 스미스, 바링카 등으로 클리어에 도전하자. 성공하면 반드시 클리어 수기를 보내주도록. 반드시 감상문을… 일기장에 쓰겠다.

●장르:스포츠 ●제작사:세가 ●발매일:12월 2일 ●발매가:5,800엔

DREAMCAST

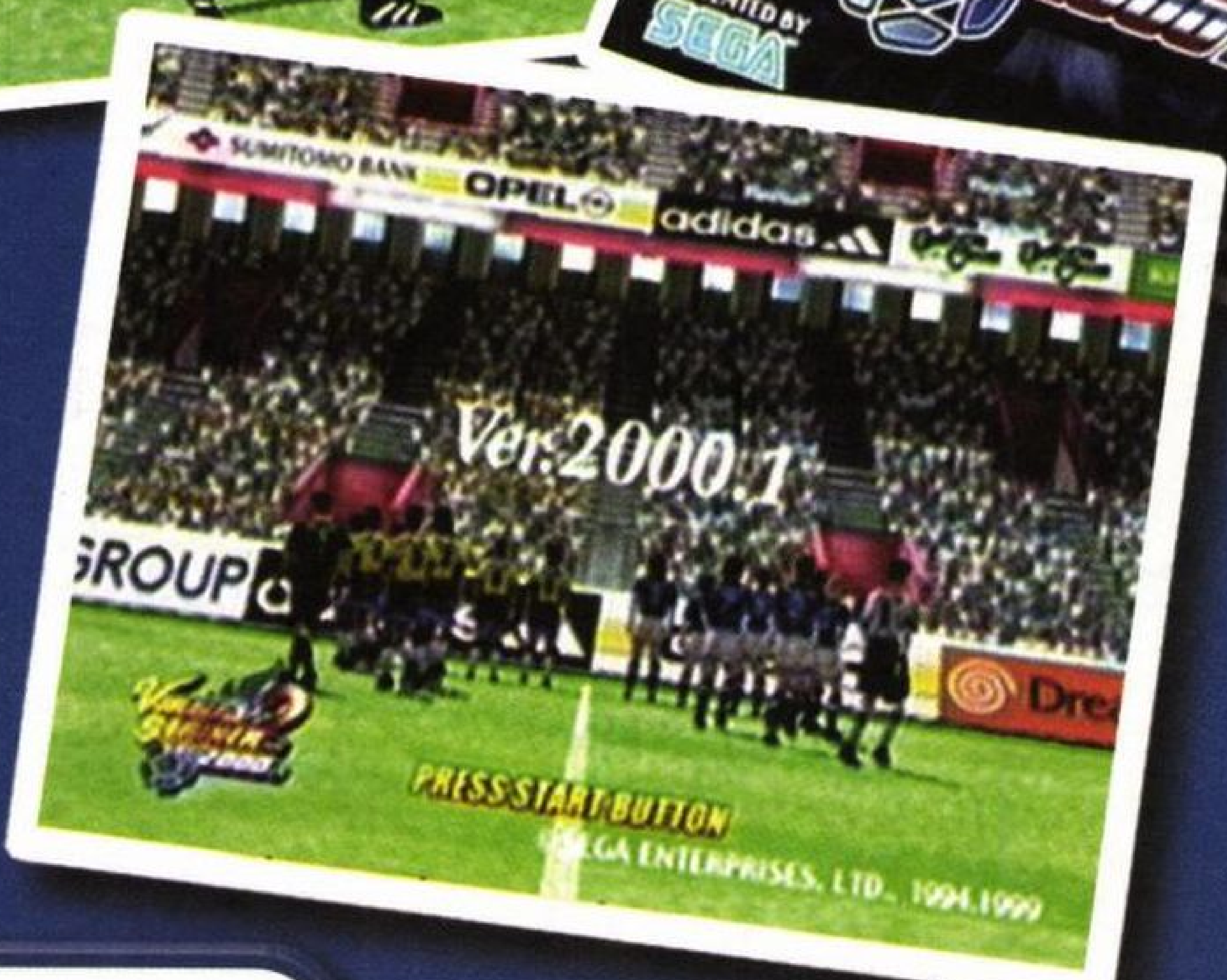
테크닉이 아니다. 스피리트다!

버추어 스트라이커 2

Ver. 2000.1







그래픽	★★★★★
조작감	★★★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★★
스토리	★★★★★

(축구는 각본없는 드라마)

많은 연습량과 대전 경험을 요구하지만, 이 게임을 익혀나가는 플레이어에게는 직접 경기를 플레이하는 현장감과 함께 골 결정시의 쾌감이 주어진다. 다른 축구 게임과 달리 선수들 개개인이 인공지능에 의해 쉴 새 없이 움직이며, 공에 대한 물리적인 프로그램이 강화되어 '기존의 사람 움직임을 중심으로 하던 축구에서 벗어나 공을 중심으로 한 축구를 할 수 있다' 는 평을 받고있다. 간단한 기능의 버튼 조작으로 다양한 축구 경기의 상황을 만들 수 있는 게임. 이것이 버추어 스트라이커인 것이다. ♥공략에 도움을 준 스트라이커 K군과 버추어 스트라이커 멤버즈분들에게 감사드립니다.

공략 ··· 원고마스터 K



조작 방법

버튼(패드/스틱)	오펜스 행동	디펜스 행동	공중볼일 때 행동
십자키/레버	선수의 이동	선수의 이동	선수의 이동
A/A	숏패스	슬라이딩	다이렉트 숏패스
X/X	롱패스/센터링	-	다이렉트 롱패스
B/Y	슛	-	다이렉트 슛
Y/Z	포메이션/전술 변경	포메이션/전술 변경	포메이션/전술 변경

응용 테크닉

레버 조작

드리블 도중의 페인트

드리블 도중에 레버를 진행 방향의 대각선 위→대각선 아래로 움직여 줍니다. 그러면 드리블 속도를 잠시 줄인 뒤 가속을 하며, 최종적으로 레버가 향하는 방향으로 약간 이동하여 계속 직진하게 됩니다. 예를 들자면, →방향으로 드리블하던 선수라면, ↗↘라는 입력으로 아래쪽으로 페인트, ↘↗라는 입력으로 위쪽으로 페인트를 사용하게 됩니다. 이 기술의 장점이라면 멀리서 슬라이딩을 해오는 상대를 간발의 차로 피할 수 있다는 것과, 방향을 틀지 않고 옆으로 이동을 할 수 있다는 점. 그리고 기술사용 도중 어떠한 기술이라도 선입력 해두면, 기술사용 후 바로 나간다는 점 등이 있습니다.

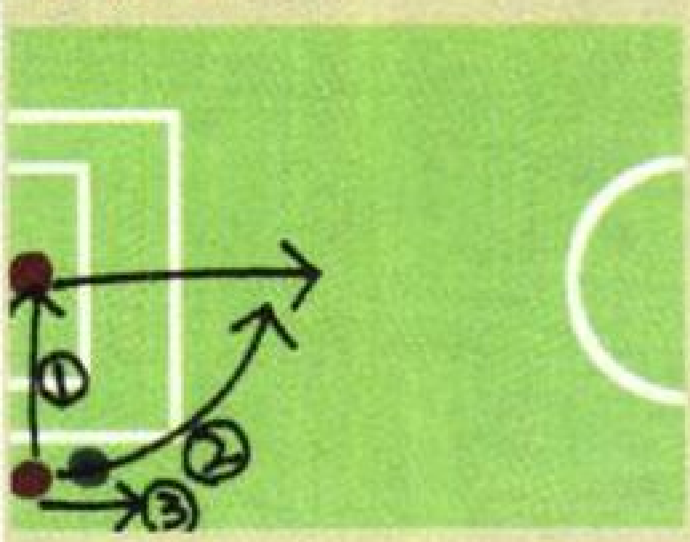
볼 스톱

패스를 받은 선수가 드리블을 시작하여 최고속에 달하기 전에 레버를 중립으로 하면, 공을 발바닥으로 잡아 멈춥니다. VS2에서는 엄연히 드리블에 『가속』이라는 것이 존재하여, 일단 최고속에 달하면 드리블의 직진성으로 선수의 몸과 공을 마음대로 다룰 수 없게됩니다. 일단 최고속에 달하여 레버를 중립으로 하게 되면 공이 멈추지 않고 계속 구르게 되므로, 속도감을 익히는데 이 두가지 차이를 이용하면 좋습니다.

숏패스

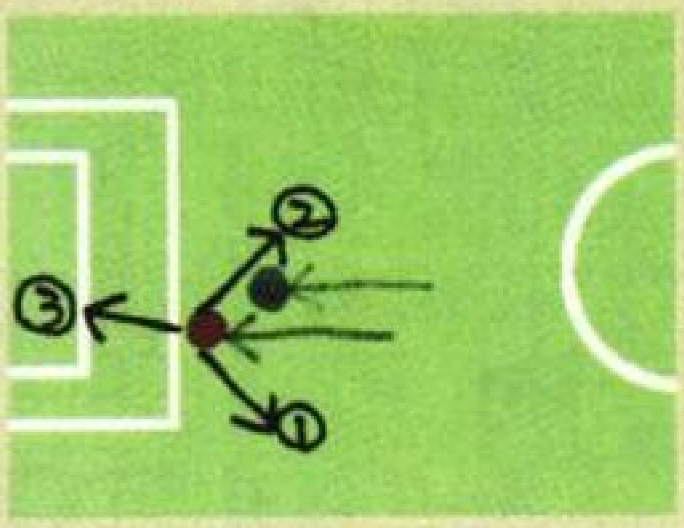
숏패스 버튼으로 할 수 있는 일에 대해 설명하겠습니다.

■숏패스 클리어 1



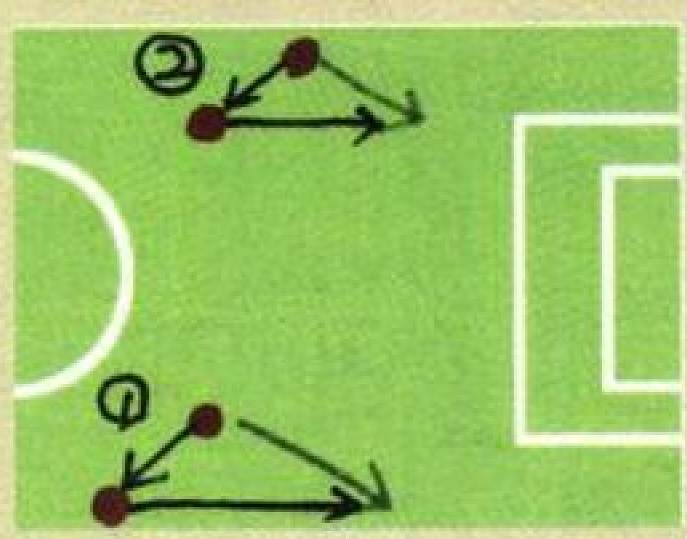
숏패스를 이용하여 DF지역에 있는 공을 걷어내는 방법으로 사용됩니다. 그림의 2번의 경우는 상대가 뒤에서 따라오기 때문에 대각선 방향으로 밖에 찰 수 없기에 일어나는 롱패스 클리어 장면입니다. 사이드 라인 쪽으로 차면 상대에게 드로우 인을 주기 때문에 이렇게 센터 쪽으로 차는 것은, 상대에게 스스로 센터링을 올리는 것과 같으므로 매우 위험합니다. 따라서 차분히 1번 방향의 동료에게 옆으로 숏패스를 한 뒤 천천히 앞으로 나아가는 것이 중요합니다. 3번의 경우는, 상대방이 뒤쪽에서 격렬하게 따라올 때 힐 패스를 사용하게 되면 상대는 관성을 이기지 못하고 공을 받은 채로 골라인 아웃이 됩니다. 상황을 봐서 활용하면 좋습니다.

■숏패스 클리어 2



오픈 스페이스에 공이 떨어져서 상대 공격수와 우리편 수비수가 공을 다툴 때는 실수해서는 안되는 위기 상황입니다. 이럴 때는 딜레이가 큰 슛 버튼이나 롱패스 버튼을 이용한 클리어를 하기보다는 숏패스 버튼을 이용한 클리어가 더욱 효과적입니다. 레이더를 확인하여 2번 혹은 1번쪽에 동료가 있는지 확인하고 공을 잡기 전에 선입력으로 패스 버튼을 연타합니다. 그리고 공을 잡는 순간 진행 방향에서 120도로 레버를 꺾어 뒤로 합니다. 여기서 180도로 꺾게 되거나 공을 잡은 뒤 행동하게 되면 상대에게 공을 내줄 수밖에 없습니다. 선입력 120도를 사용하면 수비는 뒤를 돌지 않은 상태로 바로 후방으로 숏패스 클리어를 하므로 매우 안전합니다.

■월 패스



원투 리턴이라고도 불리는 이 기술은 보통 2명이 1조가 되어 상대의 수비를 뚫고 나가는데 사용됩니다. 월 패스에도 약간의 규칙이 있어서 그림에서 보이는 바와 같이 1번과 같이 사이에 있는 동료에게 공을 주고 사이드로 달려서 받는 월 패스는 성공하기 쉽지만, 2번과 같이 센터 쪽으로 공을 주고 센터로 달려서 받는 월 패스는 성공하기 힘듭니다.

■숏패스 슛

골 근처에서 공을 잡아 혼전이 예상될 때 슛 게이지를 모으는 일은 딜레이가 커서 공을 빼앗기기 십상입니다. 왜냐하면 슛 게이지가 생기고 나면 적어도 한 스텝 동안은 드

리볼 방향이 고정되기 때문입니다. 게다가 슛 게이지를 이용하면 공의 방향이 전방 30도 이내로 제한되게 됩니다. 이 때문에 사용해야 하는 것이 슛패스 버튼을 이용한 슛입니다. 슛패스 버튼을 이용하면, 버튼 입력 후 1 스텝 이내로 반응하고, 전방은 물론 오른발잡이의 경우 우측으로의 아웃사이드 슛, 좌측으로의 인사이드 슛, 후방으로의 힐 킥 등 진행 방향과 상관없이 레버의 방향에 따라, 키퍼가 반응하는 틈을 노려 재빨리 슛을 할 수 있습니다. 만일 동료가 골대 안에 있다면 더욱 쉽게 골을 넣을 수 있습니다.

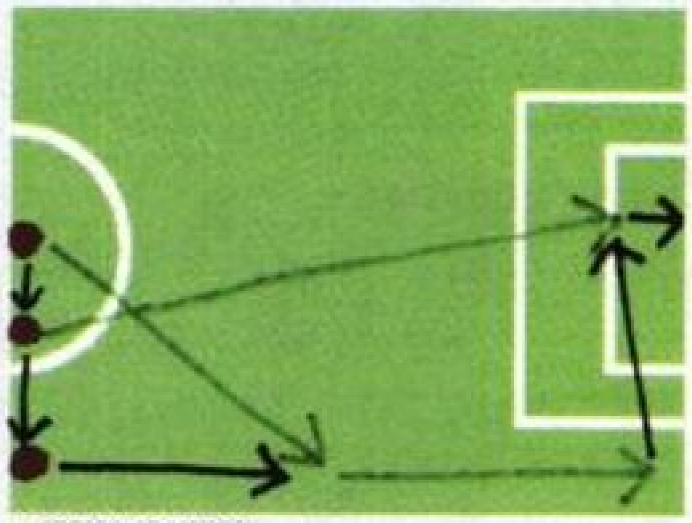
■슬라이딩

공이 자유롭거나 상대편에게 있을 때 슛패스를 누르면 슬라이딩을 합니다. 이것이 버튼에 바로 반응하지 않고 적당한 때에 나오는 특성이 있기 때문에 익숙해져야 합니다. 상대가 스루 패스를 했을 때 우리편 선수가 눈앞에 지나가는 공을 보고만 있는 경우가 있습니다. 이럴 때, 상대가 스루를 내는 순간에 슛패스 버튼을 연타해 둔다면, 공이 앞을 지나는 순간에 알맞게 슬라이딩하여 인터셉트해줍니다. 방어시에는 슬라이딩으로 공을 빼앗으면 파울이 나올 확률이 높아지므로 자제하는 것이 좋습니다.

롱패스

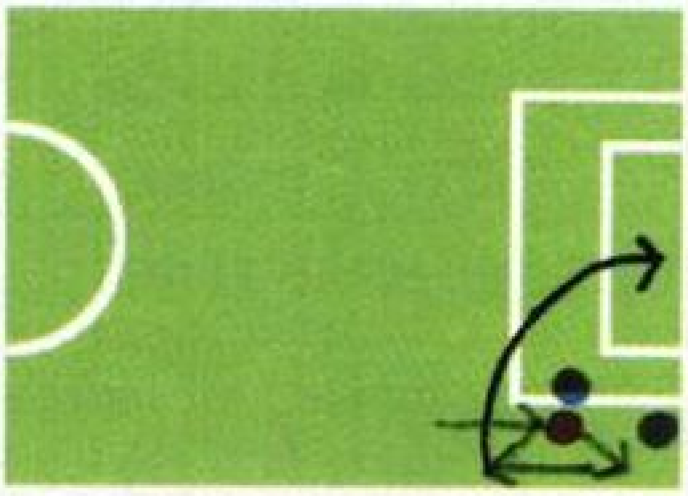
롱패스 버튼으로 할 수 있는 일에 대해 설명하겠습니다.

■센터링



▲센터링 에어리어

공격에 있어서 주 득점원이 되는 센터링을 올리는 기본적인 버튼이 바로 롱패스 버튼입니다. 그림과 같이 빗금이 처진 부분에서 롱패스 버튼을 누르게 되면 패널티 에어리어 안쪽으로 센터링을 올리게 됩니다. 속공시에는 센터링을 올리는 선수가 페널티 에어리어 쪽을 흘깃 쳐다볼 때가 있는데, 이때 센터링을 올려주면 대부분 골로 연결됩니다. 센터링을 올릴 때의 레버의 방향은 특수하게 작용하여 패널티 에어리어의 지역으로 인식





▲2명을 따돌리고



▲다이렉트 발리

됩니다. 만일 센터링 시 자기 진영 쪽으로 방향을 바꾼 상태에서 공을 찰 때는 레버를 위로하지 않으면 공을 뒤로 차버리므로 레버는 공을 차는 순간에 위로 올리는 습관을 들여야 실수를 막을 수 있습니다.

공을 받아 센터링 에어리어로 들어갔을 때 그림과 같이 상대가 지키고 있을 때는 방향을 전환한 뒤 올리는 편이 안전합니다. 이때 레버를 급격히 반대로 입력하면 일단 볼을 스톱한 뒤 몸을 돌린 뒤 다시 공을 가져가므로 딜레이가 커서 공을 빼앗기고 맙니다. 따라서 상대가 없는 방향으로 일단 45도 꺾은 뒤에 뒤쪽으로 120도 전환함과 동시에 롱패스 버튼을 연타하는 것이 방향 전환 센터링의 포인트입니다. 만일 이 방법을 사용하는 도중, 뒤로 너무 많이 가버려 센터링 에어리어를 넘어선 경우 루프 슛을 이용한 센터링 편법이 있으니 뒤에 슛의 활용에서 소개하겠습니다.

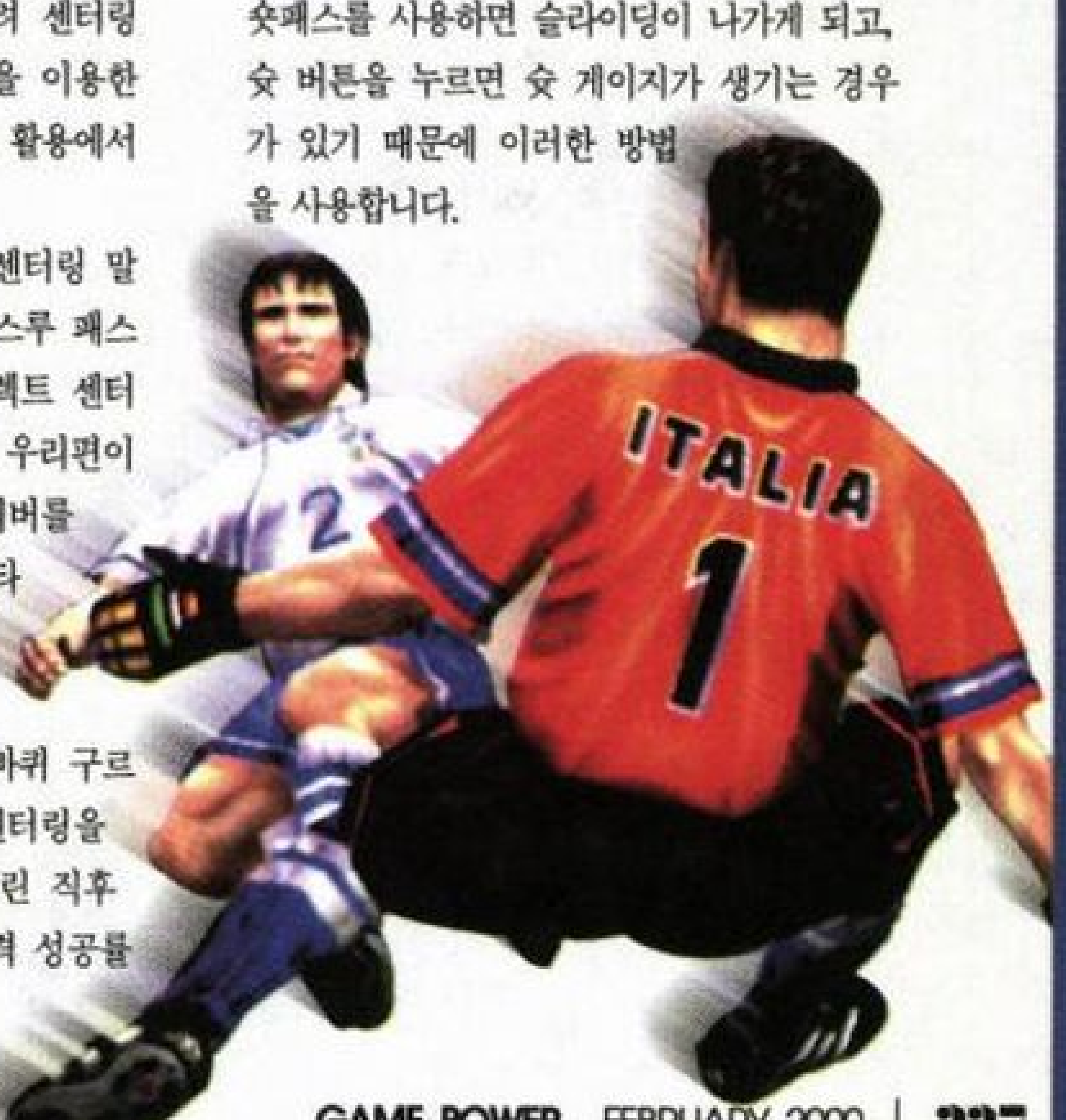
드리블하여 들어간 뒤 올리는 센터링 말고도, 사이드의 스페이스를 노려 스루 패스를 던진 뒤 그 공을 좇아서 다이렉트 센터링도 가능합니다. 레이더를 보고 우리편이 공에서 더 가깝다고 확인된다면 레버를 중립으로 하고 롱패스 버튼을 연타합니다. 그러면 선수는 알아서 공을 좇으며, 공이 골라인 근처에 있다면 선수는 공을 찬 뒤 한바퀴 구르는 액션을 취하며 다이렉트로 센터링을 올리게 됩니다. 물론 센터링을 올린 직후부터 슛 버튼을 연타하는 것이 공격 성공률이 높습니다.

■클리어

플레이어 진영에서 슛 버튼을 이용한 클리어보다 정확한 방향을 지정하여 공을 멀리 보내고 싶을 때 이용합니다. 상대와 자유로운 공을 두고 겨룰 때는 슛패스 클리어와 마찬가지로 레버를 중립에 두고 롱패스 버튼 연타로 공에 다가간 뒤 공을 잡는 순간에 차는 방향을 정해주는 것이 시간을 절약할 수 있습니다. 몸을 돌리지 않고 뒤쪽으로 찰 수 있는 최대 각도는 120도이므로 주의해야 합니다.

■공 좇기

VS2에는 조작하는 선수를 바꾸는 버튼이 없고 AI에 의해 선수들이 바뀌게 됩니다. 따라서 빈볼을 좇다가도 더 가까운 곳에 선수가 등장하면 공을 버리고 멈춰서는 경우가 생깁니다. 이러한 불만을 없애기 위한 편법으로 롱패스 버튼 연타가 사용되고 있습니다. 일단 공을 좇기 시작하면 롱패스를 눌러주어 그 선수에게 동작을 지정해주면 우물쭈물 하는 일없이 그 선수는 공을 향해 달려가게 됩니다. 다만, 그대로 두면 공을 정말로 롱패스 해버리므로, 다음 행동을 다시 지정해 주는 일이 필요합니다. 만일 롱패스 대신 슛패스를 사용하면 슬라이딩이 나가게 되고, 슛 버튼을 누르면 슛 게이지가 생기는 경우가 있기 때문에 이러한 방법을 사용합니다.



슛

슛 버튼의 사용 방법에 대해 설명하겠습니다.

■슛 게이지

슛 버튼에는 다른 버튼과 달리 슛 게이지라는 것이 있습니다. 오래 누르고 있을수록 공을 차는 힘이 강해지는 방식입니다. 적절한 만큼 채워서 사용하는 것이 중요합니다.

■방향 고정

슛 버튼을 사용할 때 주의할 점은 게이지를 모으는 동안은 드리블 방향이 고정된다는 것입니다. 따라서 확실히 방향을 정한 뒤에 사용하는 것이 좋습니다. 방향이 바뀌지 않을 뿐만 아니라 숏패스나 롱패스로의 캔슬도 되지 않으므로, 주의해야합니다.

■페인트 숏패스

숏패스 버튼을 누른 뒤, 곧바로 슛 버튼을 누르면 슛 게이지가 모이는 도중에 갑자기 숏패스가 나가게 됩니다. 대인 대전에서 효과를 발휘하는 기술입니다.

■루프 슛

루프 슛이란, 보통의 슛과는 달리 공을 높게 띄워서 하는 슛을 말합니다. 제자리에서 스스로 로빙하는 것이 안되는 버추어 스트라이커에서 키퍼와의 1:1 상황에서 키퍼의 키를 넘겨 넣을 수 있는 방법은 이것 밖에 없습니다. 사용 방법은 『슛을 하고 싶은 방향을 지정하여 슛 게이지를 모은 다음에 선수가 공을 차기 직전에 레버를 슛의 방향과 반대쪽으로 옮기는 것』입니다. 응용 방법은 앞에서 말한 바와 같이 키퍼와의 1:1상황에서(너무 밀착한 상황이 아닌, 키퍼가 플레이어를 향해 뛰어 나오는 상황) 키퍼의 키를 넘겨서 골을 넣는데 주로 사용됩니다. 만일 실패하더라도 키퍼가 캐치하지 못하고 흐르는 경우가 있으므로, 슛 버튼 연타로 헤딩 슛으로 밀어 넣을 수도 있습니다. 게이지를 1할미만으로 채워 사용한 뒤 공을 쫓아서 헤딩을 할 수도 있습니다.

다른 사용방법으로는 센터링 에어리어가 아닌 곳에서의 센터링, 많은 상대를 넘기는 패스 등이 있습니다. 공이 높이 떴다가 떨어지므로, 이 공을 받은 선수는 다이렉트 슛을 할 확률이 높아집니다. 그림과 같은 상황에서는 센터링 에어리어 밖으로 넘어가기 쉬운데 이때 루프 슛으로 센터링을 띄우는 것입니다. 일단 반대편 사이드 후방으로 드리블합니다(1P의 오른쪽사이드라면 레버를 좌측 위로). 그 후 슛 게이지를 7에서 8할을 채운 루프 슛을 찹니다(1P 오른쪽사이드라면 레버를 오른쪽이나 오른쪽 아래로 하는 루프 슛). 그 뒤에는 슛 버튼 연타로 헤딩과 발리슛을 찰 수 있습니다.

■FK로부터의 다이렉트 슛 (1·2톱 팀 한정)

센터 써를 내의 하프 라인 근방에서 FK의 상황이 되었을 때, 골 앞에 있는 FW를 노려 게이지를 가득 채운 슛을 쏩니다. 그리고 레버를 골 방향으로 입력한 뒤 슛 버튼을 연타하면 시원하게 점핑 발리나, 헤딩 슛을 합니다.

■그라운드 다이렉트 슛

페널티 에어리어나 주변에서 동료로부터의 그라운드 센터링을 했을 때, 공을 받을 선수가 서서 대기하고 있으면, 공을 받는 순간 슛 버튼을 가볍게 1회 눌러줍니다. 그러면 대기하던 선수가 다이렉트 슛을 하게 되고 골라인에 가깝게 서있다면 받는 다는 것은 들어갔다는 의미가 됩니다. 물론 다이렉트인 만큼 점수는 보통 골 앞의 슛인 수십점보다 높은 100점대의 점수가 나옵니다.

■그라운드 다이렉트 슛 改

위의 상황과 동일한 상황에서 동료가 공을 받기 전에 타이밍을 맞추기 곤란한 경우, 숏패스 버튼을 연타하는 것으로도 다이렉트 슛을 할 수 있습니다.

■가슴 트래핑 후의 슛

페널티 에어리어 근처에서 동료로부터의 롱패스 같은 공을 가슴으로 트래핑 하고 있는 도중에 슛 버튼을 연타하며 레버를 적의 골 방향으로 입력해 두면 다이렉트로 발리슛이 나갑니다.

프리킥

프리 킥의 상황에서의 조작법입니다.

■레버

레버를 조작하면 시선을 바꿀 수 있습니다. 시선에 따라 선수들이 취하는 포메이션이 달라지며, 상대의 수비법도 변화하므로 순간을 노려 공격할 수 있도록 연습해야 합니다. 특히 슛을 노릴 경우에는 GK의 움직임에 주목합시다.

■숏패스

시선에서 가장 가까운 방향의 선수에게 숏패스를 줍니다. 프리 킥의 위치가 좋지 않거나 벽이 너무 두꺼울 때 사용합니다. 숏패스 버튼을 누른 뒤 바로 반대편으로 내리면 페인트 힐 킥이 나가 뒤에서 동료 선수가 달려와 공을 찰 수 있게 됩니다. 타이밍을 흐트리는데 좋습니다.

■롱패스

먼 곳에 있는 선수를 목표로 공을 날립니다. 센터링 에어리어 옆면에서 FK를 얻었을 때 사용하면 바로 센터링을 올릴 수도 있습니다.

■슛

하프 라인을 넘어서면, 이 슛 버튼을 사용할 수 있습니다.



▲들어갈 것은 들어갑니다

첫 번째 용도로는 직접 슛이 있습니다. 화면의 레이더를 보거나 메인 화면으로 직접 키퍼의 위치를 확인해 보면 플레이어의 시선에 따라 이동하는 것을 볼 수 있습니다. 때문에 공을 차기 전에 공을 차고자 하는 반대편의 골포스트가 화면 끝에 걸칠 정도로 화면을 돌린 뒤에 공을 차는 순간에 레버를 차고자 하는 골포스트 쪽으로 돌려주면 직접 슛이 성공할 확률이 높아집니다. 거리는 2바운드로 골이 들어가는 경우가 있기 때문에



▲1번처럼 벽을 넘기거나 2번처럼 옆으로 돌린다

하프라인을 넘기만 한다면 어디서든 시도할 가치가 있습니다. 간혹 벽을 두텁게 쌓은 경우도 머리 사이를 노려 골포스트 쪽으로 슛한다면 들어가기도 합니다. 로얄 겐키와의 대전에서는 머리 크기가 크기 때문에 GK위치 확인이 애매합니다.

두 번째 용도로는 벽을 넘기는데 사용할 수 있습니다. 페널티 에어리어 가까이에서 FK를 얻은 경우 벽이 두텁습니다. 이런 경우 벽을 직접 넘는 방법은 루프슛이 가장 좋습니다. 사용 방법은 슛 게이지를 7할 정도 채운 뒤, 슛을 하기 직전에 레버를 반대편으로 넣으면 됩니다. 후에 슛 버튼을 연타하면 다이렉트 슛을 노릴 수 있습니다.

또한, 상대방 벽이 점프하는 것을 역이용하여 슛 게이지를 1할미만으로 채워 벽을 향해 굴리면 점프한 상대 아래로 지나가게 할 수도 있습니다.

전술 변경

각 팀마다 오펜시브와 디펜시브 두가지 전술을 킥 오프 직전에 선택하게 됩니다. 좌측에 있는 것이 공격형, 우측에 있는 것이 수비형이고 게임에 들어가면 노멀 형태의 포메이션은 처음에 정한 포메이션이 공격형이라면 공격형과 같은 포메이션을 취하게 되고 반대의 경우는 수비형과 같은 포메이션을 취합니다. 더불어 각 포메이션 체인지에는 약 10초의 시간이 소요됩니다. 게임 중에 오펜시브로 맞추어 둔 경우 공격형 MF가 모두 공격에 참가하게 되고, 프리킥을 골키퍼가 차는 경우까지 생깁니다. 디펜시브로 맞추어 둔 경우에는 공을 가진 선수를 DF가 2명씩 마크하게 됩니다.

드로우 인

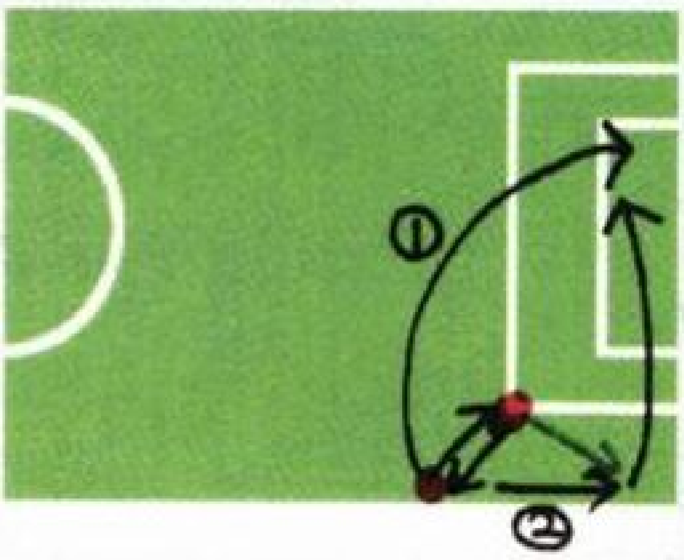
드로우 인 상황에서의 조작 방법입니다.

■레버

드로어의 시선을 변경합니다. 처음에 맞추어진 쪽이 상대 진영 쪽이므로 기억해 두어야 합니다. 공을 좀더 잘 잡기 위해서는 시선을 흔들어 주어 동료 선수가 상대 수비수에게서 멀어졌을 때 던져주는 것이 좋습니다.

■숏패스

바로 앞에 있는 동료 선수에게 패스합니다. 높은 확률로 동료에게 전해줄 수 있습니다. 동료에게 던져주는 상황에서 계속 숏패스 버튼을 연타하면 드로어가 다시 공을 잡을 수 있어 월 패스의 형태를 취하게 됩니다.



특히 페널티 에어리어 근처에서 상대가 클리어 한 공이 사이드 아웃되어 드로우 인 공격 찬스가 자주 오므로 그때의 공격 방법에 대해 설명해보겠습니다. 그림에서 1번의 경우는 공을 동료에게 준 뒤 숏패스 버튼 연타로 공을 돌려 받은 뒤 롱패스 버튼 연타로 바로 센터링을 올리는 경우입니다. 그림보다는 깊숙한 곳에서의 드로우 인 상황에서 유효한 공격법입니다. 그림에서 2번의 경우는 드로어가 공을 돌려 받은 뒤 사이드 돌파를 하는 경우입니다. 라인을 타고 달리므로 잠시 동안은 상대가 쫓아오지 못하므로 드리블 후 바로 센터링하는 것이 중요합니다.

■롱패스

중앙이 부실한 진영을 상대로 할 때는 롱패스 드로우 인으로 거대한 월 패스의 형태로 한번에 공격해 들어갈 수 있습니다. 센터링 에어리어에서는 다이렉트 슛도 노릴 수 있습니다.

코너킥

코너킥 상황에서의 조작법입니다.

■숏패스



숏패스의 대표적인 활용 방법을 소개합니다. 일단 시선을 골라인 안쪽으로 옮긴 뒤 숏패스 버튼을 누릅니다. 그림과 같이 동료 선수가 골라인을 타고 위로 올라가게 되기 때문에 상대가 수비하기 애매합니다. 방향이 위쪽으로 잡혔다면 센터링을 올려 공격합니다. 이 방법 외에도 센터링 에어리어 안에서의 드로우 인 공격과 같은 방법으로 사용해도 좋습니다.

■롱패스

코너킥의 정석에 따라 공을 곧바로 페널티 에어리어로 올립니다. 이 방법을 사용할 때는 상대의 수비 진영이 움직이는 순간에 공을 올리는 것이 중요하며 좀더 확실하게 올리기 위해서는 시선을 골라인 밖으로 한 뒤 공을 차는 순간 레버를 안쪽으로 넣으면 공이 밖에서 안으로 휘어들어가게 됩니다. DF가 오버랩 한 경우가 보이면, 롱패스하여 롱슛을 노리는 것도 공격을 다양화할 수 있는 방법입니다.



▶쉴 새 없이 연습하세요

각 팀별 능력치 분석

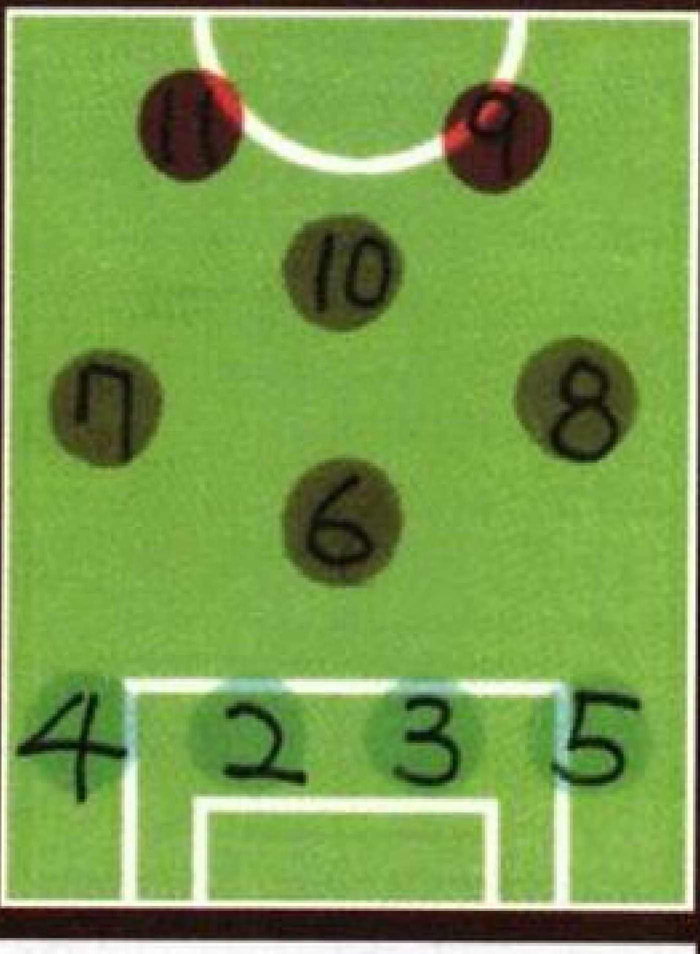
세가의 전폭적인 협조 하에 이루어 졌을 리 없는 각 팀별 능력치 분석입니다(상당히 애매하므로 절대적으로 믿어서는 안됩니다). 어떤 생각으로 만들었는지 알 수는 없지만, 제가 플레이해본 결과를 적어본 것입니다. 자주 플레이하던 국가는 더욱 익숙하여 수치가 크게 나왔을 가능성도 있고, 그 반대의 경우도 있을 수 있지만, 처음 플레이하시는 분에게는 도움이 되리라 생각합니다. 공격력은 골 결정력과 공격수의 전반적인 능력, 수비력은 공을 얼마나 잘 쫓아가는 AI를 가졌느냐와, 수비수와 키퍼의 전반적인 능력입니다. 스피드는 물론 달리는 능력과 반응 속도입니다. 유저 수는 주변 인물들과 자주 다니던 게임 센터에서의 국가 선택 선호도를 나타내며, 게임에는 그다지 영향을 주지 않지만 제가 플레이해본 수치 정도로 생각하며 보시면 좋겠습니다. 포메이션에서 DV란 더블 볼란치(수비형 미드필더)로 수비가 강화된 형태를 말합니다.

국가	공격형 포메이션	수비형 포메이션	공격력	수비력	스피드	총평	유저 수
ARGENTINA	3-4-3	3-5-2	5	4	4	5	많다
AUSTRIA	3-5-2 DV	3-5-2 DV	4	3	4	4	적다
BELGIUM	4-3-3 DV	4-4-2 DV	4	4	4	4	적다
BRAZIL	4-4-2 DV	3-5-2	5	4	5	5	많다
BULGARIA	4-4-2 DV	3-5-2 DV	4	4	4	4	적다
CAMEROON	3-5-2	5-3-2	4	3	4	4	보통
CHILE	4-4-2 DV	3-5-2 DV	3	3	4	3	적다
COLOMBIA	4-3-3 DV	4-4-2	5	4	4	4	많다
CROATIA	3-5-2	5-3-2	5	4	3	4	적다
DENMARK	4-3-3	4-4-2	4	4	3	4	적다
ENGLAND	4-4-2 DV	3-5-2	4	5	4	4	많다
FRANCE	4-4-2	4-5-1 DV	4	4	4	4	많다
GERMANY	3-4-3 DV	3-5-2 DV	5	5	4	5	많다
JAMAICA	3-5-2	5-3-2	4	3	4	4	많다
JAPAN	4-4-2	3-5-2 DV	3	5	4	4	많다
KOREA	3-5-2 DV	3-6-1	4	4	3	4	많다
ITALY	4-4-2 DV	5-3-2	4	5	4	5	많다
IRAN	4-5-1	3-6-1	3	3	3	3	적다
NETHERLANDS	3-4-3 DV	4-4-2 DV	5	4	4	5	많다
NIGERIA	4-4-2	4-5-1	4	3	5	3	적다
NORWAY	4-3-3	4-5-1	4	4	4	3	적다
MEXICO	3-4-3	4-3-3	4	4	4	4	보통
MOROCCO	4-4-2	3-5-2	3	3	3	3	적다
PARAGUAY	4-4-2 DV	5-3-2 DV	3	4	3	4	적다
ROMANIA	4-4-2	3-5-2	4	4	4	4	적다
SAUDIARABIA	3-4-3	4-4-2	4	3	4	4	적다
SCOTLAND	3-5-2 DV	3-6-1	3	4	3	3	적다
SPAIN	3-5-2	4-5-1 DV	4	4	4	4	보통
SOUTHAFRICA	4-3-3	3-5-2	3	4	4	4	적다
TUNISIA	4-4-2	3-5-2	3	3	3	3	적다
USA	4-4-2	3-5-2	4	3	3	3	적다
YUGOSLAVIA	4-4-2	4-5-1	4	4	4	4	보통



포메이션별 특성

4-4-2



어쩌면 VS2에서는 가장 공수에 밸런스가 잘 맞는 포메이션이라고 할 수 있을 지도 모릅니다. 4명의 DF의 앞에 다이아몬드형에 4명의 MF가 내리고, 이 MF가 공수의 밸런스를 지킵니다. 특히 2톱(FW)의 바로 밑에 위치하는 공격적 MF(10번)의 존재가 커서, 밀어붙이는 것 같은 두꺼운 공격이 가능해집니다. 4명의 백이므로 수비도 안정되어 있습니다. 초보자에게 추천하는 포메이션입니다.

수비

믿음직한 4백

4명의 DF는 사이드나 중앙의 스페이스를 균등하게 지키고 있기 때문에, 공격에 비교적 대처하기 쉽습니다. 특히 센터링에서 헤딩을 노린 사이드로의 스루 패스는, SB(사이드 백 : 4번과 5번)이 확실하게 커버합니다. 수비시 볼을 따라 잡을 때에 레이다를 봐서 적과 아군의 위치를 확인하고, 확실히 포지셔닝해 되받아쳐야 합니다. 공을 잡은 뒤에는 대각선 앞의 MF에게 숏패스할지, 중앙의 CB (센터 백 : 2번과 3번)에 쇼트 패스 한 뒤 천천히 클리어 할 지를 정해야 합니다. 공격으로 넘길 때는 반대편 사이드에서 시작하여 상대 진형을 흔들어 주는 것이 좋습니다.

볼란치를 사용하는 방법

볼란치(수비적 MF : 6번)가 1명밖에 없기 때문에, 드리블하는 상대를 사이드의 MF(7번과 8번)사이에 두고 프레스를 걸면 상대는 앞으로 지르는 롱패스를 낼 수밖에 없어집니다. 만일 상대의 공격에 뚫리게 되면 바고 레버를 자기 진영으로 하여 DF라인을 뒤로 당기는 것이 좋습니다.

단순히 앞으로 찌르는 공격에 약합니다

4-4-2의 진영을 보면 진영만으로는 오로지 중앙으로 압축되어 있어서 3백이나 5백과 같이 최후의 클리어를 위한 선수가 없습니다. 그리고 CB은 골라인에 평행한 라인으로 하프라인 근처까지 1 렬로 올라와 있기도 하기 때문에, 단순히 앞으로 질러주는 공을 놓치는 경우가 생깁니다. 가만히 두면 따라가는데 시간이 걸리므로, 상대가 공을 받으면 레버를 자기 진영 방향으로 넣어 DF라인을 내리는 것이 좋습니다.

공격

2톱 아래의 MF를 활용한다

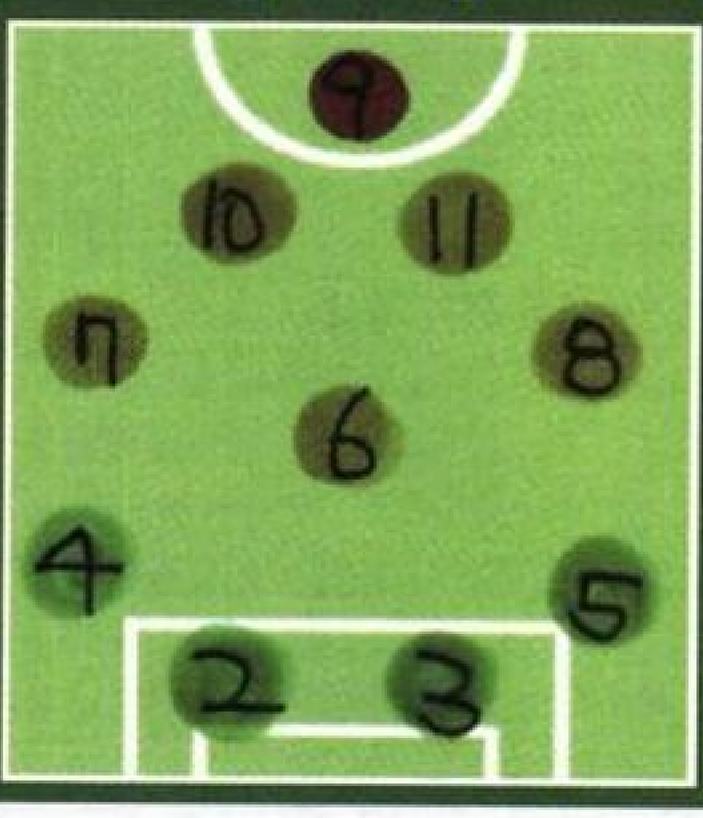
2톱의 곧 하에 공격적 MF(10번)이 있는 것은 4-4-2과 3-5-2DV뿐입니다. 하지만 4-4-2의 MF쪽이 더욱 가까이에서 2톱을 보조하므로, MF의 활약이 더욱 두드러집니다. 구체적인 예로는 서로 패스를 주고받으며 중앙 돌파 후, 10번이 스루 패스로 어시스트 한 공을 11번이나 9번이 받아서 골로 연결할 수 있는 중앙 돌파형의 경우. 그리고 2톱이 사이드에서 오픈 센터링을 올리는 경우에는 MF인 10번이 PA안까지 들어와 헤딩 슛을 터뜨리는 식으로 서로 보조하게 됩니다. 만일 중앙 공격시에 2톱이 상대편 DF에게 공을 빼앗겼을 경우, 10번이 공을 다시 찾을 기회가 잦아지며, 이때 다시금 FW로 스루패스 공격이 가능해지는 등, 공격을 두텁게 몰아가는 역할도 합니다.

사이드에서의 전개는 다이렉트 패스로

VS2에서는 실제의 축구와 같이, 사이드백(SB : 4번과 5번)이 센터링 에어리어까지 오버랩 하는 것은 자주 일어나지 않기 때문에(사실 이 방법은 게임에서는 상당히 위험하며 어렵기도 합니다). 주로 센터링을 올리는 것은 사이드의 MF(7번과 8번)이나 FW(9번과 11번)이 됩니다.

예를 들면 사이드의 MF가 사이드 라인 근처에서 볼을 받았다고 한다면, 이 선수는 라인을 타고 드리블을 하더라고 상대 MF에게 따라잡혀 컷트되고 맙니다. 따라서 이때 레이더를 보며 비스듬한 안쪽에 자리잡은 FW(9번이나 11번)과 원투 리턴을 노려 빠져나가는 것이 현명합니다. 이렇게 빠져나간 MF는 센터링 에어리어까지의 노마크를 이용하여 센터링을 올릴 수 있고, 또한 다시 한번 중앙으로의 숏패스로 GK와의 1:1 찬스를 만들 수도 있습니다.

4-5-1



1톱이므로 공격력이 떨어져 보일 수도 있습니다. 하지만 이 4-5-1시스템은, 4-4-2의 4백의 안정성과, 3-5-2의 두터운 MF의 장점을 고루 가진 형태라 말할 수 있습니다. 이 포메이션의 특징은 『사이드 공격이 쉽다』는 것에 있습니다. 사이드에 WB(윙 백 : 7번과 8번)과 SB(4번과 5번)이 양립해 있기 때문입니다. 사이드 공격을 주로 사용하고 싶지만, 4-4-2에서는 SB를 전방까지 이끄는 조작이 어렵고, 3-5-2에서는 WB이 나온 뒤의 스페이스를 찔리는 것이 무서운 플레이어에게 잘 맞는 포메이션입니다. 또, 1톱이 무너지면 MF들이 쳐 올라오는 과정의 미묘함으로, 조작이 익숙한 고수를 위한 포메이션이라고도 할 수 있습니다.

수비

사이드 백이 사이드만을 책임지도록 한다

다른 4백의 포메이션의 경우는, 사이드 공격을 위해서 SB(4번과 5번)이 오버랩 한 뒤에 남겨진 스페이스가 헛점이라는 단점이 있지만, 4-5-1의 경우는 윙백(7번과 8번)이 사이드 공격을 위해 무리하게 오버랩 할 필요는 없습니다. 따라서 사이드 스페이스로의 스루 패스가 올 경우, 다른 포메이션보다 빠르고 여유롭게 클리어 할 수 있습니다.

두터운 중반부에서 공을 잡는다

항상 4명의 DF가 안정된 포지션을 잡고 있으므로, 윙백(7번과 8번)은 안심하고 중앙으로 이

동할 수 있습니다. 그렇기 때문에 볼란치가 1명이 MF와 DF를 연결해주는 역할을 제대로 해주어야 합니다. 이것이 제대로 된다면, 중반의 5명의 MF에 의한 프레스가 매우 강해서, 공을 빼앗을 수 있는 찬스가 많아집니다. 중반에서 공을 빼앗을 수 있어, 공격으로의 부드러운 이행도 가능해집니다.

단순한 직선 질러 차기에 약하다

공격시에 4-4-2와 같이 4백이 일렬에 가깝게 라인을 형성하며 올라오기 때문에, 카운터로 상대의 질러 차기에 당하면 공을 쫓는 것이 늦어지는 경향이 있습니다. 이것은 4백의 전통적인 고민거리. 하지만 역습당하는 동시에 자기 진영 쪽으로 레버를 넣는 습관을 들이면, DF라인을 내릴 수 있습니다. 손을 놓고 있으면 당하는 것을 명심하여야 하겠습니다.

공격

강력한 사이드 공격

예를 들어 오른쪽사이드의 사이드 공격을 생각해 보면, 4-5-1에서는 오른쪽사이드에 5번(SB), 8번(WB), 11번(공격적 MF)가 있습니다. 또 9번(1톱)도 사이드로 흐르는 움직임을 하므로, 합계 4명도 오른쪽사이드로(에서) 사용할 수 있는 것을 알 수 있습니다. 따라서 사이드로 숏패스를 한 다음에 센터링 에어리어까지 볼을 운반함에 있어서 용이합니다. 단 1톱이 사이드로 왔을 때는 중앙에 그야말로 아무도 없는 상황에 빠지므로 주의합시다.

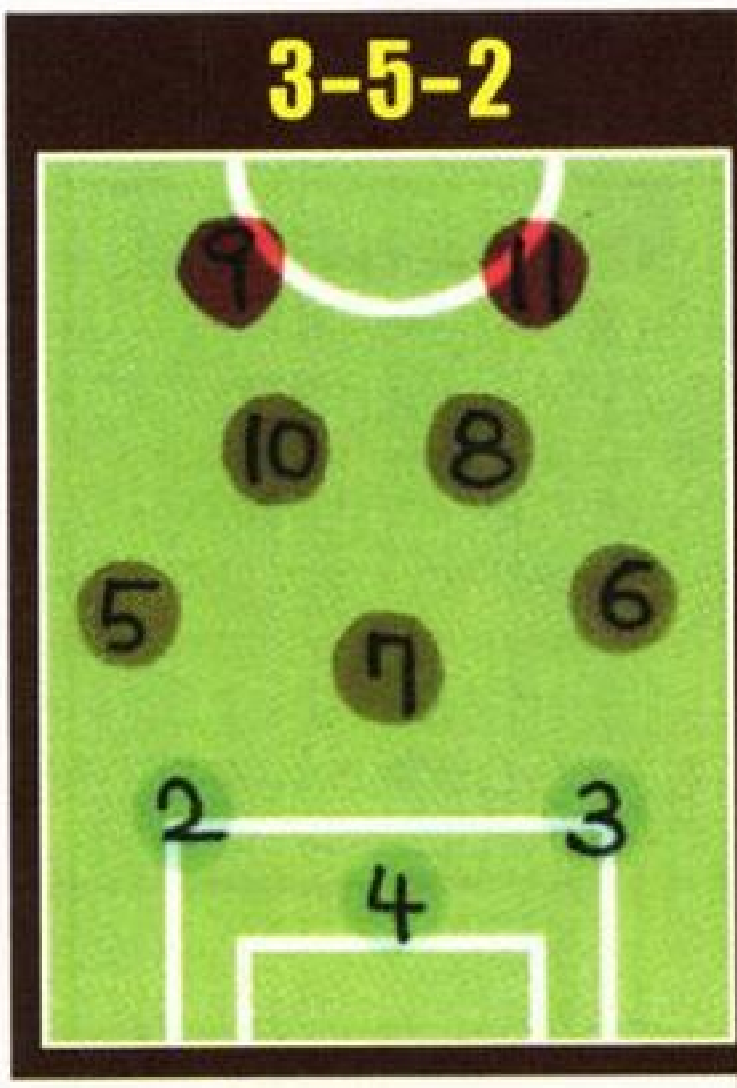
1톱이기에 필요한 기다림

1톱(9번)은 활동적으로 좌우의 스페이스로 움직인다. 하지만 그럴 경우 그 자리에 센터링을 받을 선수가 없어진다는 단점이 있다. 따라서, 1톱이 사이드에 있을 경우에는 한 템포 늦춰서 공격에 들어가는 방법을 사용해야 합니다. 1톱이 적진에서 시간을 끄는 동안 10번과 11번의 MF가 PA까지 올라와 공을 받아주어야 하기 때문입니다. 이 기다리는 감각과 테크닉을 기른다면, 두터운 공격층을 가질 수 있어 센터링시 포지셔닝에서 우위를 차지할 수 있습니다. 개인적인 페인트를 익히거나, 다른 MF와의 월 패스로 확실히 공을 지켜주어야 합니다.

1톱에게 포스트 플레이를 시키자

1톱(9번)의 역할은 사이드 스페이스로의 움직임만은 아닙니다. 최전선에서의 포스트 플레이가 1톱으로써의 존재감이라 할 수 있습니다. DF라인 혹은 볼란치의 위치에서 볼을 빼앗으면, 단번에 앞쪽의 1톱에게 롱패스를 질러줍니다. 1톱은 그 볼을 받으면 곧 『좌우의 스페이스로 숏패스』(다이렉트의 헤딩 패스가 되는 경우도 있습니다)합니다. 명심할 것은 적의 페널티 에어리어 방향으로 헤딩해서는 안된다는 것입니다. 최전선인 1톱 앞에는 동료는 없기 때문에, 단순한 '똥뽈'이 되어버립니다.

좌우의 스페이스에 능숙하게 패스를 낼 수 있으면, 2번째의 MF(10번이나 11번)혹은 WB(7번이나 8번)이 공격권에 올라오는 것을 볼 수 있습니다. 볼을 받은 선수는 볼 킵 후에 1톱에게 다시 공을 질러주는 플레이를 할 수 있습니다. 이것 역시 두터운 MF층이기에 가능합니다.



완전히 수비적이라고 말하는 이미지가 붙어 버린 3-5-2. 그러나 본래는 두터운 중반으로부터의 공격을 기본으로 한 공격적인 포메이션입니다. DF는 3명(3백이라고 말합니다)이므로, 사이드에서의 공격에는 약한 면이 있지만, 5명이 만드는 중반은 박력 만점. 특히 2톱(2명의 FW:9번과 11번)과 2명의 공격적 MF(8번과 10번)이 만들어내는 4각형을 사용한 공격은 파괴력이 있습니다. 윙백(WB : 5번과 6번)의 사용법이 포인트.

수비

3백은 사이드가 약하다

3백은 2명의 스토퍼(2번과 3번)와, 한가운데의 스위퍼(4번)로 구성됩니다. 실제로 3백은 스토퍼의 2명이 적의 2톱을 마크하고, 스위퍼가 흐르는 공을 줍는 경우가 많습니다만 VS2에서는 3백이 각각 존 디펜스를 합니다.

사이드 스페이스는 원래 윙백 (WB : 5번과 6번)이 책임지는 것이지만, WB은 공격에 참가하는 경우가 많고, 포지션이 약간 높은 곳이므로, 롱패스에 의한 사이드로의 스루가 되면 따라 잡을 수 없는 경우가 생깁니다.

레이다를 보아 스토퍼(2번이나 3번)가 적보다 빠르게 따라 잡을 수 있을 것 같으면, 스토퍼를 사이드로 이동시켜 볼을 잡는 것이 가장 좋습니다. 문제는 스토퍼가 이동하더라도 시간에 맞출 수 없는 경우입니다. 사이드에서 볼을 따라 잡은 적이 다음에 할 일은 대부분 센터링이라고 말해도 과언이 아닙니다. 그러므로 스토퍼를 중앙에서 밖으로 이동시켜 버리면 중앙의 수비가 얇게 되고 적이 생각하는 그대로 되어버립니다. 따라서 센터링을 클리어하는 것을 생각하면, 스토퍼를 중앙에서 대기하게 하여 적 FW를 마크하도록 이동시키는 편이 좋다고 생각합니다.

스위퍼의 수비 범위는 넓다

스위퍼(4번)는 꽤 깊은 위치에 있는 경우가 많지만(페널티 에어리어 안까지 내려가 있는 경우도 많습니다) 공격시에는 볼란치의 근방까지 올라오기도 합니다. 어떻게 말하자면 스위퍼라고 말하는 것보다 리베로와 말하는 편이 좋을지도 모릅니다. 매우 수비 범위가 넓기 때문에, 중반으로부터의 애매한 패스는 대부분 막을 수 있습니다. 하지만 막은 볼을 빼앗기면 주변에 동료 선수가 적기 때문에 대 핀치에 빠질 수 있습니다. 컷트한 공은 재빨리 스톱포(2번이나 3번)혹은 볼란치(5번)에세 숏패스로 넘기는 것이 좋습니다.

볼란치의 바로 뒤쪽 스페이스를 주의

스위퍼(4번)이 깊은 위치로 들어가는 경향이 있다는 것은, 볼란치(5번)의 후방에 스페이스가 생기기 쉽다고 생각할 수도 있는 것입니다. 볼란치는 이쪽으로 패스를 흘리지 않도록 주의해야 하고, 만일 통과된 경우에는 스위퍼가 과감히 상대 선수에게 접근하여 미들 슛을 방해해야 하는 것 밖에는 방법이 없습니다.

공격

스퀘어에 의한 공격

2톱(9번과 11번)과 2번째 MF(8번과 10번)로 이루어지는 스퀘어를 유용하게 사용해야 합니다. 8번 →10번 →9번으로 이어지는 다이렉트 숏패스, 10번에서 9번으로의 롱패스를 9번이 포스트가 되어 11번으로 숏 해딩을 하는 것과 같이 스퀘어 사이의 패스 교환에 의한 돌파가 매우 강력합니다.

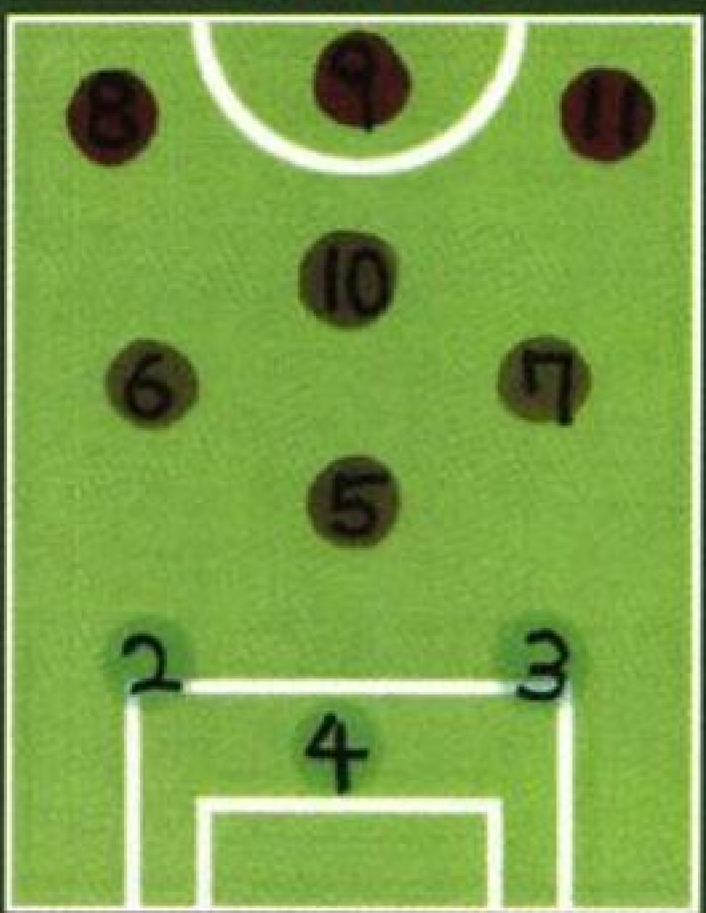
윙백의 사용법이 열쇠

3-5-2의 특징은 WB(5번과 6번)을 기점으로 한 공격입니다. 3-5-2포메이션을 사용하는 팀이 3-5-2와 3-6-1와의 시합에서는, 중반에 10명 이상의 선수가 몰리게 되므로, 필드의 중앙에서의 단조로운 볼 빼앗기 경쟁으로 쓸데없이 시간을 낭비하는 경우가 많습니다. 따라서 빼앗은 볼을 일단 사이드의 WB에게 이어주어 그곳에서 공격을 풀어나가는 것이 유효합니다. 하지만, WB의 뒤에는 넓은 스페이스가 있으므로, WB이 볼을 빼앗겨 그 스페이스를 이용당하게 될 위험도 있다는 것을 잊어서는 안됩니다.

두터운 2차, 3차 공격

3-5-2에서는 공격시에 2톱과 2번째의 MF(8번과 10번), WB의 통합 6명이 페널티 에어리어에서 격돌합니다. 따라서 FW의 슛을 GK가 펀칭하거나, DF의 몸에 맞거나 해도 또 다른 FW가 곧 바로 그것을 줍거나, 2번째의 MF가 달려와 받는 형식의 2차, 3차공격이 가능합니다. 한번 실패에 단념하지 않고 오히려 기회로 만들어야 합니다.

3-4-3



3백(3명의 DF), 다이아몬드형을 이루는 4명의 MF, 3톱(3명의 FW)으로 이루어진 포메이션입니다. 선수들이 필드 전체에 골고루 흩어져 있기 때문에, 민첩한 패스웍을 펼치기에 적합한 반면, 각자가 자신의 포지션을 떠난 경우 그곳에 큰 스페이스가 생기기 쉽다는 결점도 있습니다.

말하자면 공격에 참가할 수 있는 선수의 수가 많아져서 필연적으로 득점 찬스가 많게 되지만, 수비의 인원수가 적어지기 때문에 실점의 위험도 크다는 것입니다. 어느 정도 안정된 공격보다는 수비에 있어서 다양한 연구가 필요한 포메이션입니다.

수비

수비의 테크닉이 요구된다

3백은 2명의 스토퍼(2번과 3번)와 한가운데의 스위퍼(4번)로 구성됩니다. 앞에서 말한 바와 같이 VS2는 3백이 존 디펜스를 하므로 엄밀히 말해 역할의 차이는 적지만, 그래도 스위퍼(4번)는 약간 후방에 위치하고 있습니다.

실제 축구에서도 초 공격적 포진이라고 일컬어지는 3-4-3을 채용해 성공하고 있는 팀도 있지만(J리그의 요코하마 후루겔스는 98년 이 진영을 사용했다) 결국에는 오래 사용하지는 않고 있습니다. 그 원인은 순수한 3백에 의한 디펜스의 어려움에 있습니다. 즉 3-4-3에서는 윙백이 없기 때문에, 3백은 정말로 3명만으로 디펜스해야 하기 때문입니다.

따라서 3-4-3에서는 수비가 공을 클리어할 때 어중간하게 롱패스 연타에 의한 클리어를 했을 때, 상대의 몸에 맞거나 해서 인터셉트 당하면 바로 대핀치에 빠질 수 있습니다. 숏패스에 의한 잘 짜여진 공격으로의 전환이 중요합니다.

사이드의 깊은 곳과 중앙의 스페이스

수비에 적극 참가하는 선수는 3백(2, 3, 4번)과 볼란치(5번)의 4명뿐입니다. 6번과 7번은 공격에 참가하고 있는 경우가 많기 때문에 사이드의 깊은 장소와 중앙의 페널티 에어리어의 약간 전방에 스페이스가 생기기 쉽습니다. 레이다를 잘 봐서 어느 선수가 볼에 제일 가까운 곳에 있는지 체크하면서 자리를 잘 잡아 클리어 해야 합니다.

사이드에서 드로우 인 공격을 따라잡을 수 없을 것 같다면, 중앙으로의 센터링을 기다려 상대 FW의 주위에 DF를 이동시켜 센터링을 커트하는 것이 더욱 효율적입니다.

DF의 오버랩은 불필요

반복해서 강조하는 것 같지만, 3-4-3은 수비의 인원수가 적고 공격진의 인원수가 많기 때문에 DF가 오버랩할 필요는 없습니다. 오버랩한 DF가 볼을 빼앗기면 대핀치에 빠지므로 DF는 드리블을 금하며 공을 중반에 넘겨주고 조속하게 원래 포지션에 돌아오도록 하는 것이 무난합니다.

공격

두터운 공격진으로 러시

강력한 3톱(FW : 8, 9, 11번)을 갖추고 있는데다가, 중반도 공격적인 다이아몬드형을 하고 있기 때문에 공격시에는 3톱 + 공격적 MF(6, 7, 10번)의 총 6명의 선수가 적진 페널티 에어리어 부근까지 올라옵니다. 그 때문에 1톱의 팀 같이 FW가 기다리며 시간을 벌 필요도 없고 계속된 패스로 이어 가면 슛까지 노릴 수 있습니다.

정통적 사이드 공격도 용이하지만, 월패스 형식으로의 중앙 돌파도 비교적 하기 쉽습니다. 그 때문에 다른 포지션보다도 높은 점수대의 골이 나올 확률도 높습니다.

스루 패스의 사용이 용이하다

3톱(8, 9, 11번)의 후방에 한사람씩 공격형 MF(6, 10, 7번)가 있으므로, 이들 공격형 MF가 전방으로 스루 패스를 하면 3톱에게 쉽게 이어지는 것이 많습니다. 특히 10번 → 9번의 스루 패스가 통한다면 GK와의 정면 1대 1 상황이 되고, 매우 쉽게 골을 넣을 수 있습니다. 3백으로부터 6번인지 7번에게 패스하고 전방으로 조금 드리블한 뒤 옆 패스로 10번에게 볼을 건네주고, 다이렉트로 9번에게 스루 패스를 넣어주는 느낌으로 공격이 가능합니다. 하지만 너무 이 패턴을 고집하다보면 금방 간파당할 뿐더러, 습관적인 스루로 인해 아무도 없는 곳에 질러주는 우를 범하게 되므로 주의합시다.

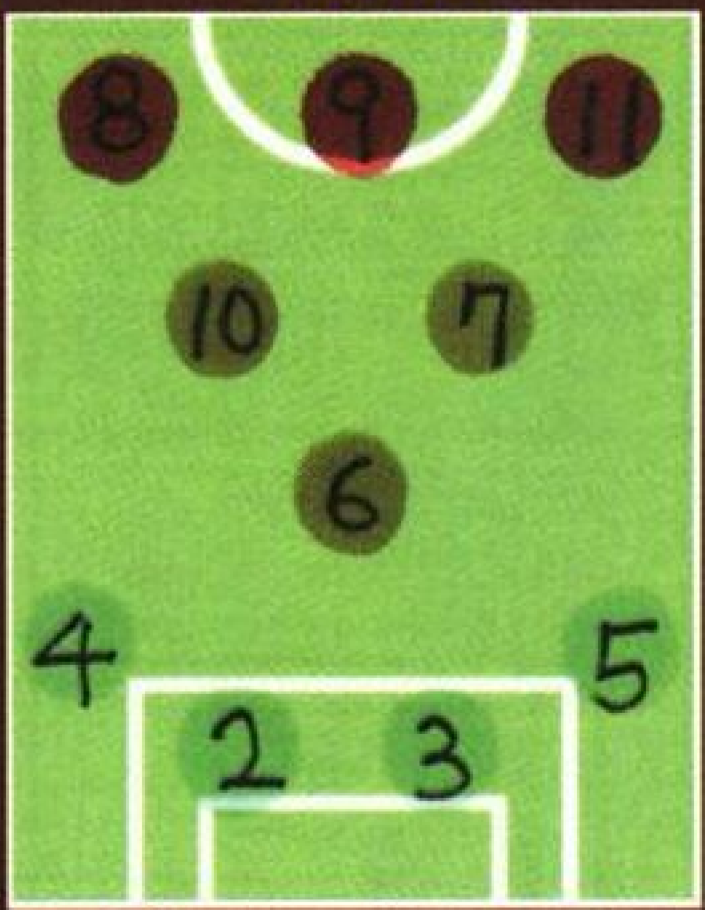
3-4-3 오펜시브의 특성

VS2 가 처음 공개된 뒤 얼마간 3-4-3 오펜시브가 대 유행한 시기가 있었습니다. 한때는 3-4-3오펜시브가 최강이라는 말이 나왔으며, 대전시 사용하면 압삽하다는 말을 들을 정도였습니다. 그렇게 된 원인을 살펴보겠습니다.

버전98는 수비가 강한 게임이었고, GK도 정면에서의 슛은 대부분 막아주는 등, 적은 수비 수로도 안심이었기 때문에 일방적으로 공격의 수가 많은 3-4-3이 유리했습니다. 특히 3톱이기 위해 드로우 인에서 센터링 후 슛이 가장 쉬운 팀입니다. 그리고 버전 98에서만 통했던 개막패턴이 쉽게 먹힌다는 점등이 그 원인이었습니다.

버전 2000에서는 수비가 약해지긴 했지만, 공격자 중심의 게임이 되었기 때문에 3-4-3의 강력함은 여전합니다. 적의 볼란치 부근의 선수 밀도가 압도적으로 높게 때문에 적은 노력으로도 쉽게 공을 재탈환할 수 있는 것입니다. 하지만 역시 이쪽은 볼란치까지 공격에 가담하는 특수한 형태이므로, 한번 스루 패스를 당하면 바로 위기 상황이라는 것을 명심하며 중반에서 승부를 걸어야 합니다.

4-3-3



중반의 인원수를 줄이고 디펜스 라인과 최전선의 라인에 두께를 준 포메이션입니다. 4백(DF : 2, 3, 4, 5번) 1볼란치(6번)가 하는 수비는 비교적 안정되어있고, FW도 3명(8 , 9 , 11번)있는 최전선도 박력있습니다. 그렇지만 중반이 허해서, 중반에서의 숏패스가 길어질 수 있고, 라스트 패스를 할 선수가 없기에 공을 빼앗기기 쉽습니다. 중반부를 지나 어떻게 공격으로 이을지가 최대의 포인트입니다.

수비
최종 라인은 4백

최종 라인은 2, 3, 4, 5번의 4명의 DF가 지키므로 비교적 안정되어 있습니다. 사이드에서 드로우 인 공격에도 강하지만, 깊은 위치에서 골을 지키는 스위퍼가 있는 것은 아니기 때문에, 센터 백(2번과 3번)이 라인을 올린 순간에 그 2명 사이에 스루 패스가 들어오면 괴롭습니다. 볼란치(6번)가 확실히 상대를 마크하여 막고, 4백이 공을 받아줘야 합니다.



중반의 스페이스를 자유롭게 사용

4-3-3는 중반이 허전하므로, 이 스페이스에서 상대가 자유롭게 드리블하는 경우가 많습니다. 버전 98과 같은 경우는 상당히 먼 위치에서에서도 롱 슛이 간단하게 들어가는 경우가 많아 대단히 위험했지만, 이번 역시 직접 골이 아니더라도 중반을 지배당하면 상대에게 다양한 공격법을 제공하는 꼴이 되므로 위험합니다. FW 특히 센터 포워드(CF : 9번)는 끈질기게 상대 선수를 뒤쫓아야 합니다.

최종 라인으로부터 중반에로의 패스는 확실하게

4-3-3은 중반이 얇기 때문에, 최종 라인에서 빼앗은 볼을 중반에 패스해도, 간단하게 상대에 인터셉트 되어버리고, 결과적으로 상대의 파상 공격을 받는 꼴이 됩니다. 4번이 사이드 깊은 곳으에서 컷트한 볼을 4번 → 6번 → 10번으로 원터치 혹은 투터치로 패스하는 방법과 같이 민첩하고 확실한 한번의 패스 코스가 중요합니다.

공격
CF의 사용법이 열쇠

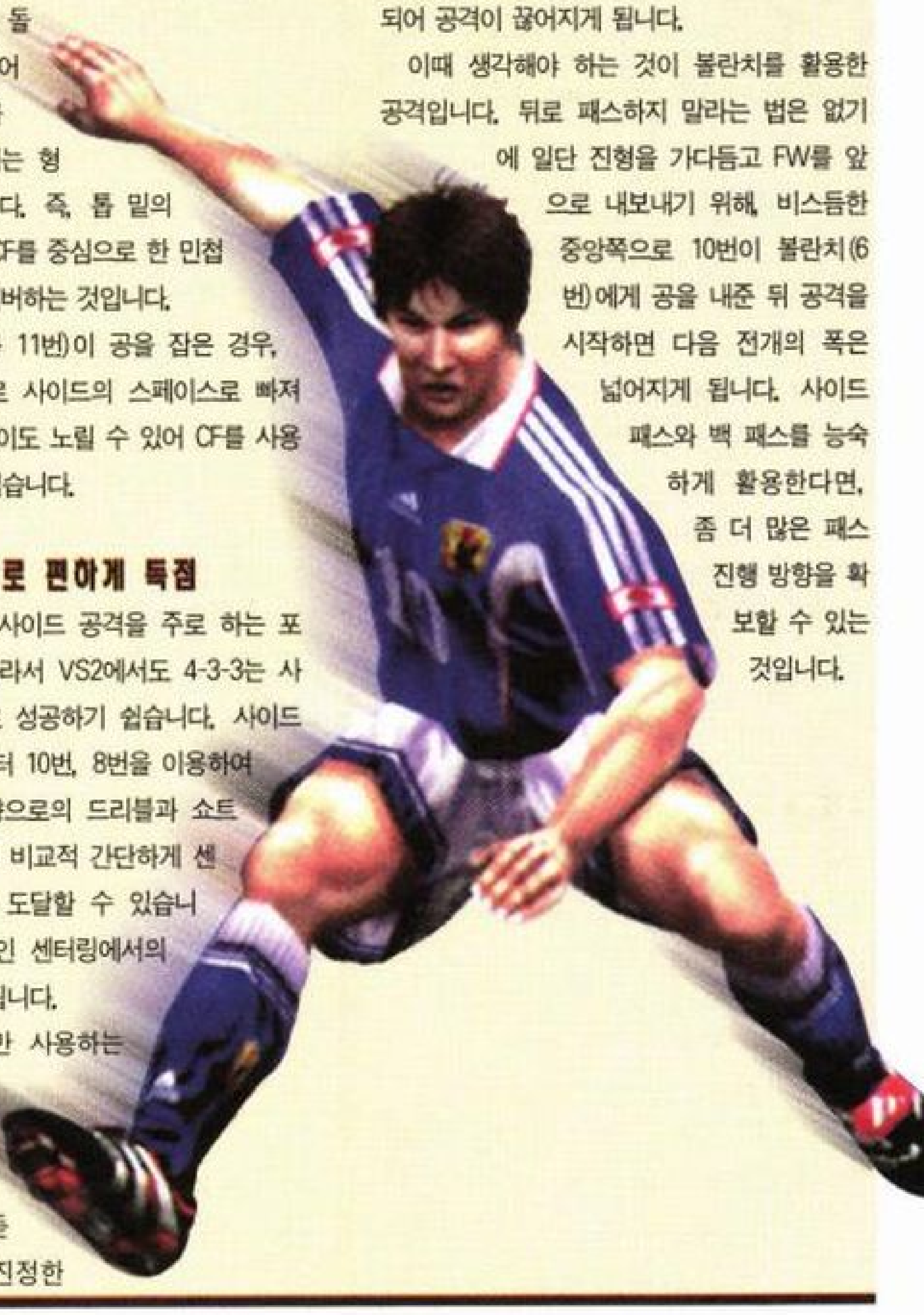
2명의 공격적 MF(10번과 7번)은 양사이드로 가는 경우가 많기 때문에 공격을 서포트할 선수가 필드 중앙에는 없다. 따라서 중반의 중앙의 스페이스는 센터 포워드(CF : 9번)가 담당하게 됩니다. 하지만 CF가 하프 라인 부근으로에서 패스를 받더라도, 단독으로 페널티 에어리어까지 드리블 돌파하는 것은 매우 어렵습니다. 따라서 CF는 양 사이드의 윙(좌우의 FW : 8번과 11번)과의 월 패스를 노려 앞으로 나아가던지, 사이드의 스페이스까지 MF(10번인지 7번)가 올라갈 때를 기다려 10번 →9번 →8번 →9번과 민첩하게 패스를 돌려 페널티 에어리어에서 CF가 볼을 받는 형태를 노리는 형태를 것이 좋습니다. 즉, 톱 밑의 MF가 없는 대신 CF를 중심으로 한 민첩한 패스 워크로 커버하는 것입니다.

또, 윙(8번이나 11번)이 공을 잡은 경우, CF와의 월 패스로 사이드의 스페이스로 빠져나가는 콤비 플레이도 노릴 수 있어 CF를 사용한 공격의 폭은 넓습니다.

사이드 공격으로 편하게 득점

원래 4-3-3는 사이드 공격을 주로 하는 포메이션입니다. 따라서 VS2에서도 4-3-3는 사이드 공격이 실로 성공하기 쉽습니다. 사이드의 DF 4번으로부터 10번, 8번을 이용하여 단순한 적진 방향으로의 드리블과 쇼트 패스를 이어 가면 비교적 간단하게 센터링 에어리어에 도달할 수 있습니다. 뒤는 일상적인 센터링에서의 헤딩 슛 득점이 됩니다.

그러나, 이것만 사용하는 것은 사이드 센터링 헤드 밖에 사용할줄 모른다는 말을 듣기 좋게되고, 진정한 4-3-3이라고 할 수 없습니다. 초보적인 방법에서 벗어나 다양한 공격법을 생각해 봅시다.



볼란치 앞에 스페이스가 생기면 찬스

보런치(6번)가 볼을 잡았을 경우, 보런치의 앞에 스페이스가 있다면 좋은 상황입니다(보런치와 CF사이의 스페이스에 상대의 선수가 없는 상황). 이럴때는 바로 CF에게 공을 이어주기 보다는, 과감히 앞으로 드리블 해나가면 CF도 따라서 앞으로 달리게 됩니다. 이때 나오는 9번으로의 스루 패스나 10번과 7번을 이용한 다이렉트 숏패스를 이용하면 최전선으로 결정적인 패스를 줄 수 있게됩니다..

볼란치를 활용한 공격

사이드의 깊은 곳에서 사이드 백 4번이 볼을 잡았다고 하면, 4번은 상대의 프레스가 걸리기 전에 전방의 MF(10번)에게 패스하게 됩니다. 하지만 공을 받은 10번은 중앙으로 패스할 수 없습니다. 중앙에 MF가 더 이상 없기 때문입니다. 할 일이 없는 10번은 FW(8번이나 9번)에게 패스를 하려 하지만 MF와 FW는 상당히 가깝게 붙어있는 상황이라 상대 진영으로의 진행폭이 너무도 작은 상태에서 최전선을 맞이하게 되어 공격이 끊어지게 됩니다.

이때 생각해야 하는 것이 볼란치를 활용한 공격입니다. 뒤로 패스하지 말라는 법은 없기에 일단 진형을 가다듬고 FW를 앞으로 내보내기 위해, 비스듬한 중앙쪽으로 10번이 볼란치(6번)에게 공을 내준 뒤 공격을 시작하면 다음 전개의 폭은 넓어지게 됩니다. 사이드 패스와 백 패스를 능숙하게 활용한다면, 좀 더 많은 패스 진행 방향을 확보할 수 있는 것입니다.

4-4-2 DV



4백(2, 3, 4, 5번)의 앞에 2명의 볼란치가(6번과 7번)있고, 이 더블 볼란치를 얼마나 활용할 수 있을지가 열쇠 됩니다. 수비면에서 있어서 볼란치와 DF라인은 2열로 프레스를 걸기 때문에, 상대의 패스를 컷트하기 쉽습니다. 공격면에 있어서도 볼란치의 전방 및 경사 방향에 아군이 있기 때문에 볼란치를 기점으로 한 공격이 전개됩니다. 그리고 볼란치의 앞부분에 둘러싸는 듯한 스페이스가 있으므로 이쪽을 이용당하지 않기 위한 연구가 필요합니다.

수비
4개의 라인에서 나오는 프레스

4-4-2 DV는 정확히 FW(9번, 11번), 공격형 MF(8번, 10번), 더블 볼란치(DV : 6번, 7번), 4백(4명의 DF:2번, 3번, 4번, 5번)의 4개의 라인을 형성하고 있으므로, 이 라인을 이용하여 상대에게 프레스를 걸어갑니다. 상대가 중앙으로 쇼트 패스를 낸 경우에 헤매지 않고 레바를 상대 진영 방향으로 넣어 패스 컷을 노리면, 다음 라인에 의해 꽤 높은 확률로 성공합니다. 볼란치가 2명이 있어 한 라인을 만드는 장점이 여기에 있습니다.

페널티 에어리어 부근의 가장 위험한 곳까지 상대가 들어와도 당황할 필요는 없습니다. 4-4-2 DV에 있어서 이 부분은 선수가 많아서 가장 강한 부분이기 때문입니다. DV(6번, 7번)와 4백(2번, 3번, 4번, 5번)이 형성하는 육각형으로 상대를 둘러싸고 볼을 빼앗을 수 있습니다.

중반의 스페이스를 사용

최종 라인은 4백이므로 비교적 안정되어 있습니다. 사이드에서 드로우 인 공격에도 강합니다. 하지만 역시 깊은 위치를 지키는 스위퍼가 있는 것이 아니기 때문에, 센터 백(2번과 3번)이 라인을 올린 순간에 그 2명 사이에 스루 패스가 들어오면 괴롭습니다(앞서서도 말한 듯 합니다). 기본적으로는 DV(6번, 7번)가 적의 패스를 미연에 억제하면 좋은 것이지만, DV의 앞에 스페이스가 있기 때문에 여기를 사용해 롱패스를 한 경우(DF라인에서 날아온 롱패스를 다이렉트 헤딩 패스로 전방으로 이어주는 경우 포함)중앙이 깨어질 위험이 있으니 주의해야합니다.

빼앗은 볼은 확실한 숏패스로 올리어

중반의 깊은 위치에서 페널티 에어리어 사이에서 볼을 빼앗은 경우에는, 볼을 빼앗은 선수가 볼을 다시 빼앗기게 되면 매우 위험합니다. 4-4-2DV에서는 이 부근의 선수 밀도가 높기 때문에 반드시 주변에 동료 선수가 있을 것입니다. 레이더와 메인 화면을 보며 확실히 근처의 동료에게 숏패스로 넘겨주어야 합니다.

공격
볼란치의 패스 컷트로 중반을 지배

DV(6번, 7번)의 위치에서 볼을 컷트할 수 있는 찬스가 많기 때문에, 여기를 기점으로 한 공격이 중요합니다. 빼앗은 볼을 확실하게 전선으로 공급하는 것이 공격의 시작이 됩니다. 볼란치가 볼을 받으면서 진영 전체가 라인을 올리는(공격을 위해서 전체적으로 상대 진영 방향으로 이동하는)현상이 일어나기 때문에, 볼을 다시 빼앗기면 버리면 간단하게 디펜스 라인을 깨어져버리므로 역시 주의해야합니다. DV와 공격형 MF(8번과 10번), FW(9번과 11번)가 육각형을 형성하고 있고, 이 육각형의 옆혹은 대각선을 따라 원투 패스를 하며 진행하면 중반을 지배할 수 있습니다.

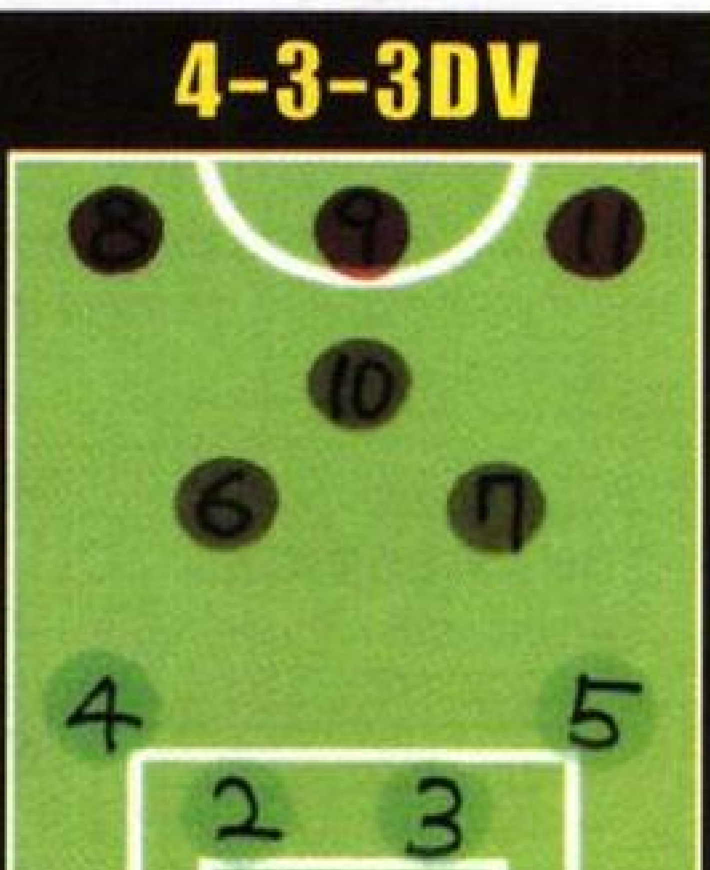
DV를 사용한 사이드 체인지가 효과적

사이드 체인지라 하면 롱패스에 의한 것을 생각하기 쉽지만, DV 포메이션의 경우에는 다른 한쪽의 볼란치로부터 또 한명의 볼란치로 숏패스로가 비교적 간단하므로 『왼쪽 사이드 백(4번)→ 왼쪽 볼란치(6번)→ 오른볼란치(7번)→ 오버랩 한 오른쪽 사이드 백(5번)』과 같은 방법으로 숏패스 하여 확실하게 사이드 체인지를 하는 것이 가능합니다. VS2는 볼을 가진 선수쪽으로 디펜스의 축이 기우는 경향이 있으므로 이러한 사이드 체인지는 매우 유효합니다.

공격형 MF의 사이드 활용

2번째의 공격형 MF(8번과 10번)는 사이드로 빠지는 움직임을 하는 것이 경우가 많습니다. 따라서 볼란치(6번인지 7번)로부터 패스를 받은 FW(9번이나 11번)은 사이드로 빠진 공격형 MF에게 다이렉트로 패스를 질러주어 사이드를 파고들 수 있게 해야합니다. 더불어 여기서 패스 컷트된 경우에는 같은 사이드의 볼란치(6번이나 7번)와 사이드백(4번이나 5번)의 위치를 레이다로 확인하고 상대의 사이드 속공에 대비해야 합니다.

4-3-3DV



중반이 비어있기에 3명의 FW의 강력한 공격진과, 4백 + 더블 볼란치에 의한 안정된 수비진의 역할이 분명히 분할되어있는 포메이션입니다. 따라서 숏패스를 이어 천천히 공격하기는 꽤 어렵습니다. 중반 생략 축구를 펼치는 포메이션이라고도 합니다.

굳이 숏패스를 이용하려 들지 않고 다른 전개법을 찾으며, 중반의 스페이스를 메우기 위한 선수의 움직임, 특히 오직 1명밖에 없는 공격형 MF(10번)와 양 사이드 백(4번과 5번)의 사용법이 포인트입니다.

수비
중앙의 수비는 어렵다

중앙은 더블 볼란치(DV : 6번과 7번)와 2명의 센터 백(CB : 2번과 3번)이 지키고 있기 때문에 상대가 돌파하기는 어렵습니다. 하지만 중반을 상대에 지배당하게 쉽기 때문에, 중반으로부터 스루 패스나 사이드에서 비스듬하게 들어오는 공격을 빈번히 막아주어야 합니다.

많은 공격을 막아낸다는 각오로 상대방이 공격을 하면 레버를 자기 진영 쪽으로 밀어주어 디펜스 라인을 내리고 상대의 공격에 대비하는 편이 좋습니다.

사이드 백의 움직임에 주의

중반에 스페이스가 생기기 쉬운 것이 4-3-3 DV의 특징입니다만, 이 스페이스를 메우기 위

해 사이드백(SB : 4번과 5번)이 와일드하게 올라가 버리는 경향이 있습니다. 공격시에 타이밍 좋게 오버랩 한다면 좋은 것이지만, 수비시에 자신의 지켜야할 지구를 버리고 상경하여 스페이스를 만든다면 상당히 곤란한 일입니다. 중반의 사이드의 스페이스에서 상대가 드리블 하는 경우에는 SB (4번이나 5번)의 움직임에 주의하며 SB의 뒤쪽 스페이스가 이용당하지 않도록 DF라인을 조작해야 합니다.

빼앗은 볼은 확실하게 숏패스로

자기 진영의 깊은 위치에서 볼을 빼앗은 경우 그 볼을 어디로 클리어 할지가 문제입니다. 특성상, 중반은 상대 선수 투성이고 아무렇게나 패스를 하면 인터셉트 당하기 때문입니다. 중반을 생략하여 단순하게 전방으로 클리어하는 것도 통하지만, 너무 단조로와서 간파당합니다. 자유로운 DF혹은 DV (6번이나 7번)을 확인해 숏패스로 확실하게 이어준 뒤, 공격으로 전환하는 것이 좋습니다.

공격

최전선은 박력 만점

강력한 3톱(3명의 FW : 8, 9, 11번)을 가지고 있고, 톱의 바로 아래도 공격형 MF(10번)가 있기 때문에 공격시에는 3톱 + 공격형 MF(10번)의 모두 4명의 선수가 적진 페널티 에어리어를 장악합니다. 상대가 DF와 GK가 공을 막더라도 2차 공격까지 할 수 있는 매우 강력한 4인전대라고 말할 수 있습니다. 이 4명을 이용하여 서로 숏패스를 주고받으며 적진으로 다가가는 방법도 유효합니다.

공격형 MF가 만드는 스페이스

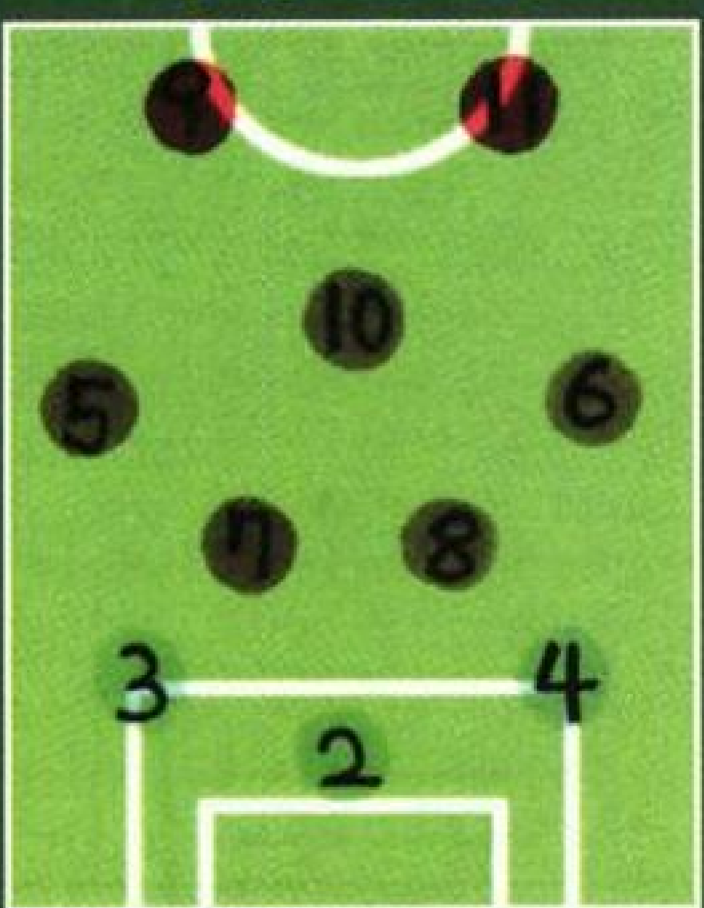
공격형 MF(10번)는 혼자서 중반 존을 담당하고 있어서 매우 운동량이 많습니다. 센터 포워드(CF:9번)바로 아래 위치하고 있지만 SB(4번이나 5번)에서 이어지는 공을 받는 것을 보면 확실히 오른쪽 왼쪽 중반 전체를 분주히 돌아다니는 것입니다. 그러나 역시 이 10번이 움직이기 도는 것에 의해 할 수 있는 스페이스가 문제가 됩니다. 10번이 사이드 빠져있는 경우 중반의 중앙에서 반대측의 사이드까지의 스페이스에는 선수가 아무도 없게되기 때문입니다. 드리블 하다가 패스하기 전에는 반드시 레이더를 확인하여 적에게 패스하는 일이 없도록 해야 하겠습니다.

수비진에서 공격진으로의 전환

최대의 문제점은 수비진으로부터 공격진에게 얼마나 확실하게 볼을 전해주는가 입니다. 예를 들어 중앙의 페널티 에어리어 부근에서 빼앗은 볼을 2번 →6번 →10번과 같이 민첩하게 전해주는 일은 어려운 것은 아니지만, 10번을 따라주는 선수가 없기 때문에, 여기에서 진행이 중단되는 경우가 많습니다. 다시 말해, 10번이 다이렉트로 9번에게 패스해 버리면, 최전선인 9번이 하프 라인 부근에서 볼을 받는 것이 되어 버리고, 그곳에서 적진 페널티 에어리어까지 어떻게 드리블 할지에 대한 문제가 생기게 됩니다. 따라서 잘 이어지는 상황이라고 무조건 앞으로 질러주기만 하는 것은 공격의 방법이 아니라고 생각합니다.

그렇다면 어떻게 하면 좋겠습니까. 공격진으로 패스를 주기 전에 수비진 안에서 패스를 돌리는 방법으로 시간을 만들어, 공격진이 좋은 위치로 이동하게 되면 그 때 패스를 주도록 하면 어떨까요. 이렇게 하면 좀더 부드럽게 연결되는 것을 볼 수 있을것입니다. 때문에 수비진에서 기다리는 동안 레이더를 살피며 패스 방법을 생각해 보는 것이 필요합니다.

3-5-2 DV



3-5-2의 약점인 수비가 엷다는점을 DV로 커버한 포메이션입니다. 공수의 벨런스가 보다 좋아진 포메이션입니다. 9번, 10번, 11번 그리고 7번 10번 5번이 만들고 있는 삼각형 덕분에 다이렉트 숏패스가 용이합니다.

DF가 3명이므로, 사이드에서의 공격에는 약한 면이 있지만, 중앙에서는 강합니다. DV를 능숙하게 사용하면서 중반을 지배할 수 있는 반면에 1명밖에 없는 공격형 MF(10번)의 부담이 크기 때문에 반대로 상대에게 중반을 자주 내어주기도 합니다. 3-5-2와 같이, 윙백(WB : 5번과 6번)의 사용법이 포인트.

수비

사이드 공격에 주의

3백은 2명의 스토퍼(2번과 3번)와, 한가운데의 스위퍼(4번)로 구성됩니다. 본래의 3백은 스토퍼의 2명이 적의 2톱을 마크하고 스위퍼가 흐르는 공을 클리어하는 경우가 많지만(여러번 쓰게 되는군요), VS2에서는 3백이 존 디펜스를 합니다. 중앙의 뒷부분은 더블 볼란치(DV : 7번과 8번)가 있기 때문에 중앙 돌파에는 강합니다.

사이드의 스페이스는 윙백(WB : 5번과 6번)이 담당하는 것이지만, WB은 공격에 참가하는 경우가 많기 때문에(특히 3-5-2DV에서는 공격형 MF가 1명(10번)밖에 없기 때문에, WB를 공격형으로 사용하게 됩니다) 원래의 포지션이 약간 위쪽으로 잡혀있어, 롱패스에 의한 사이드 공격을 당하면 따라잡기가 애매하므로, 미리 스토퍼(3번이나 4번)혹은 스위퍼(2번)를 이동시켜 대처해야 합니다.

스위퍼의 위치

스위퍼(2번)는 꽤 깊은 위치에 있는 경우가 많습니다(페널티 에어리어 안까지 내려가 있는 경우도 자주 있습니다). 따라서 앞쪽으로 질러차는 공격에 대한 것은 스위퍼에게 맡기면 좋습니다. 하지만 받은 공을 넘겨줄 선수가 주위에 없다고 드리블 하다보면 대핀치에 빠질수도 있습니다. 컷트한 볼은 빨리 (3번인지 4번)과 볼란치(7번이나 8번)에게 패스해야 합니다.

DV와 3백의 문제

3-5-2 DV는 DV(7번과 8번)와 3백(2, 3, 4번)의해 중앙부터 깊은 곳까지 튼튼하게 지켜지고 있습니다. 하지만 이 때문에 생기는 함정도 있습니다. 말하자면, 선수가 너무 밀집하여 있어서 서로 공을 잡지 못하고 우왕좌왕하는 모습이 나타나기도 합니다. 시스템상의 문제라고도 말할 수 있겠지만, 되도록 한 선수에게 행동을 빨리 지정하는 형식으로 어느정도 이러한 상황을 막을 수 있습니다.

공격

트라이앵글 패스를 이용

패스워크에 있어서 삼각형은 패스 코스 확보에 있어서 매우 중요합니다. 공격의 폭을 넓힐 수 있고 공을 지키기도 매우 편합니다.

3-5-2DV의 포메이션 그림을 보면 알 수 있듯이 이 포메이션은 3백(2 , 3 , 4번)과 DV (7번

과 8번), DV와 WB(5번과 6번)또는 공격형 MF(10번), WB과 공격형 MF(10번)와 2톱(9번이나 11번)사이와 같이 여기저기에 삼각형이 형성되어 있습니다. 이것이 3-5-2DV의 밸런스가 좋다고 하는 이유입니다. 어느 선수가 볼을 받더라도 반드시 패스 코스가 존재하므로 레이더를 잘 보고 공격을 이어나갑시다.

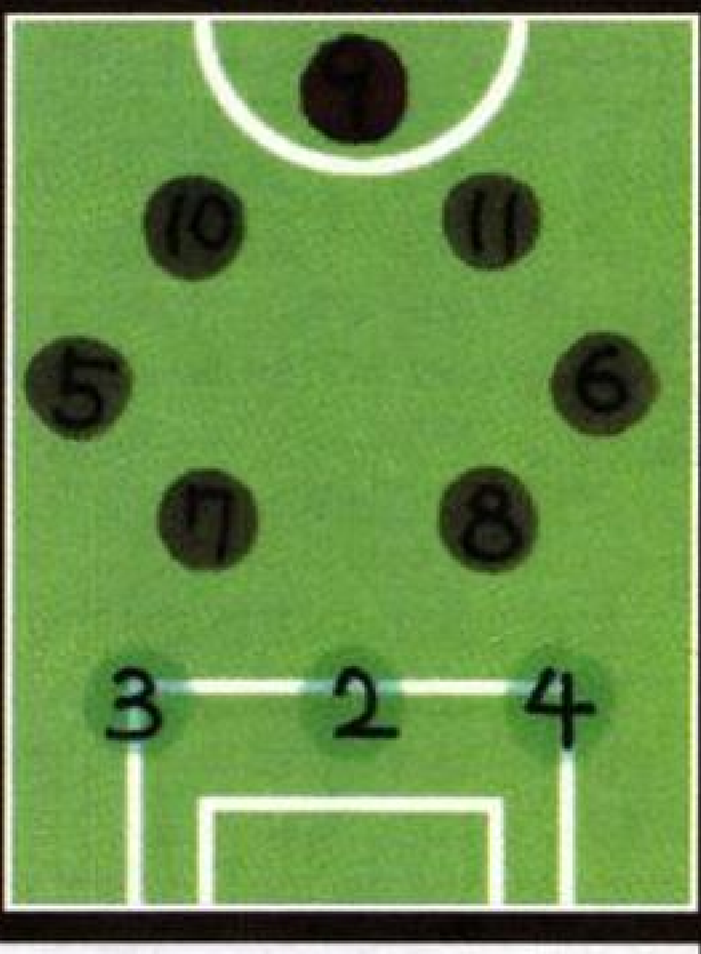
윙백을 능숙하게 사용하자

3-5-2DV에서는 3-5-2보다고 WB(5번과 6번)의 사용법이 중요합니다. 왜냐하면, 3-5-2에서는 공격형 MF가 좌우에 2명이 있고 그들이 사이드로 움직이는 공격을 하지만 3-5-2DV에서는 공격적 MF가 중앙에 1명(10번)밖에 없기 때문에 사이드 공격은 WB이 해야만 하기 때문입니다. 하지만 WB가 단독으로 사이드를 돌파하는 것은 어렵기 때문에, 공격형 MF(10번)또는 2톱(9번이나 11번)과의 월패스를 이용하여 돌파해야 합니다.

중반을 지배하느냐 당하느냐

3-5-2DV는 DV (7번과 8번)가 있기 때문에 수비는 두텁습니다. 하지만 중반으로 올라오면 공격형 MF(10번)밖에 없기 때문에 얇아집니다. 따라서 중반을 지배하기는 어렵지만, DV에 의해 상대의 공격을 억제하기는 쉽습니다. 일단 DV가 빼앗은 공은 바로 중반으로 올리지 말고, 서로 패스하며 라인을 올린 뒤 앞으로 내어주면 공격으로 이어가기 좋습니다.

3-6-1



중반에 6명의 선수를 배치하는 미드필드 중심의 포메이션입니다. 공격진의 형태는 4-5-1과 같으며, 수비진은 3-5-2DV와 같은 형태를 하고있어서 공격·수비의 방법도 각각의 포메이션과 공통되는 부분도 있습니다.

최대의 특징인 중반의 두께를 이용하여 잦은 패스로 이어나가며 볼 점유율을 높이며 상대를 압도할 수 있지만, 그것을 위해서는 능숙한 패스 기술이 필요하겠지요. 1톱(FW : 9번)이므로, 중반에서 시간 끌기를 능숙하게 사용할 수 없다면 득점하기가 어렵습니다. 상급자용의 포메이션이라 할 수 있습니다.

수비

사이드가 약하다

3백은 2명의 스토퍼(3번과 4번)와, 한 가운데의 스위퍼(2번)로 구성됩니다. 실재 축구의의 3백은 스토퍼 2명이 적의 2톱을 마크하고, 스위퍼가 흘러나온 공을 클리어 하는 경우가 많습니다만, VS2에서는 3백이 각각 존 디펜스를 합니다.

더블볼란치(DV : 7번과 8번)가 중반 아래쪽에 있어서 스위퍼(2번)는 꽤 깊은 위치에 있는 경우가 많습니다. 따라서 단순히 질러주는 공에 대해서는 대부분이 스위퍼(2번)가 상대보다 빨리 공을 잡을 수 있습니다.

주의해야 하는 것은 사이드 깊은 곳으로의 스루 패스. 사이드의 스페이스는, 본래윙백(WB : 5번과 6번)이 담당해야 하는 것이지만, WB은 공격에 참가하고 있는 경우가 많고 원래의 포지션도 약간 높은 곳이므로 따라 잡을 수 없는 경우가 많습니다. 사이드의 패스를 내지 못하도록 앞서서 막아야 하며 만일 패스가 들어온다면 자기 진영 방향으로 레버를 넣어 WB을 내려서 막는 것이 좋습니다.

중반 인터셉트로 중반을 지배

3-6-1의 최대의 강점은 중반이 두텁다는 것입니다. 상대가 3-6-1를 사용하지 않는 한, 중반에 반드시 상대보다도 많은 동료가 있습니다. 따라서 상대에 있어서의 중반 프레스는 매우 위협적입니다. 4-3-3 같이 중반의 선수가 적은 포메이션을 사용하고 있을 때는, 3-6-1이 상대라고 하면 정면에 상대 사이로 숏패스가 이어지지 않아 난처했던 경우가 많았습니다. 어쨌든 인원수가 많기 때문에 인터셉트 확률이 높고 드리블해도 곧 수비를 만나 볼을 빼앗겨 버리게 됩니다.

이와 같이 3-6-1는 중반에서 볼 탈취의 확률이 높습니다. 계속해서 프레스를 걸어나가야 합니다.

빼앗은 볼은 잦은 패스로 연결

빼앗은 볼을 급하게 롱패스로 클리어 하지 않도록 주의해야합니다. 3-6-1는 중반은 두텁지만 최전선은 1명(9번)밖에 선수가 없기 때문에 단순한 롱 볼은 이어지지 않습니다. 롱패스는 많은 선수를 활용하지 못하는 결과를 낳습니다. 따라서 숏패스로 볼란치(7번인지 8번)에게 이어주어 확실하게 공격해 나가는 것입니다. 중반이 두텁기 때문에 볼을 빼앗겨도 또 다시 빼앗는다는 기분으로 할 수 있고 위험부담도 실재로 적습니다.

이곳이 리드하고 있는 상황에서는 중반과 디펜스 라인 사이에서 패스를 하며 천천히 공격을 시작하면 상대를 초조하게 하며 정신적 우위에 설 수 있습니다.

공격

공격은 서두르지 않는다

많은 유저들이 1톱을 보며, '한국은(이 포메이션을 주로 사용하게 될 국가는 역시 한국이겠지요?)역시 뻥 축구야' 라며 1톱에게 무리하게 롱 볼을 이어주려는 시도를 하곤 합니다. 3-6-1은 1톱(1명의 FW : 9번)이므로, 찬스가 있다고 최전선으로 공을 밀어 버리면 더 이상 줄 곳이 없어 상대 DF에게 컷트 당하고 맙니다. 3-6-1은 속공이 수월하지만, 기본적으로는 중반 패스 교환을 시작으로 한 지공이 중심이 됩니다. 사이드의 깊은 위치에서 스위퍼(3번이나 4번)가 빼앗은 볼을 윙백(WB : 5번이나 6번)→ 더블볼란치(DV : 7번이나 8번)→ 공격형 MF(10번이나 11번)에게 이어준 뒤 반대편 사이드의 WB에 전개하거나 다시금 DV에 돌려 DV의 포지션을 위로 올리는 등, 즐기는 마음으로 패스를 돌려서 공격의 무드를 만들어야 합니다. 서두르는 것은 좋지 않습니다.

중앙의 돌파는 1톱과 공격형 MF

골을 만드는 피니시는 1톱(9번)과 공격형 MF(10번과 11번)의 3명의 콤비네이션으로 만들어지는 경우가 많습니다. 사이드에서의 공격은 1톱(9번)이나 공격형 MF(10번이나 11번)가 사이드로 흘러들어 WB(5번이나 6번)으로부터의 볼을 받아 센터링을 올리는 형태가 됩니다. 중앙 돌파는 DV(7번이나 8번)에서 공격형 MF(10번이나 11번)→1톱(9번)과 같은 형태나 1톱(9번)을 포스트로 이용한 공격형 MF(10번인지 11번)의 돌파 후 숏의 형태를 능숙하게 사용할 수 있어야 합니다.

이러한 형태를 만들기 위해서는 공격형 MF(10번과 11번)이 높은 포지션에 이동하고 있어야 하기 때문에 중반에서의 패스 돌리기에 의한 포지션을 공격 쪽으로 올리는 시간이 필요합니다.

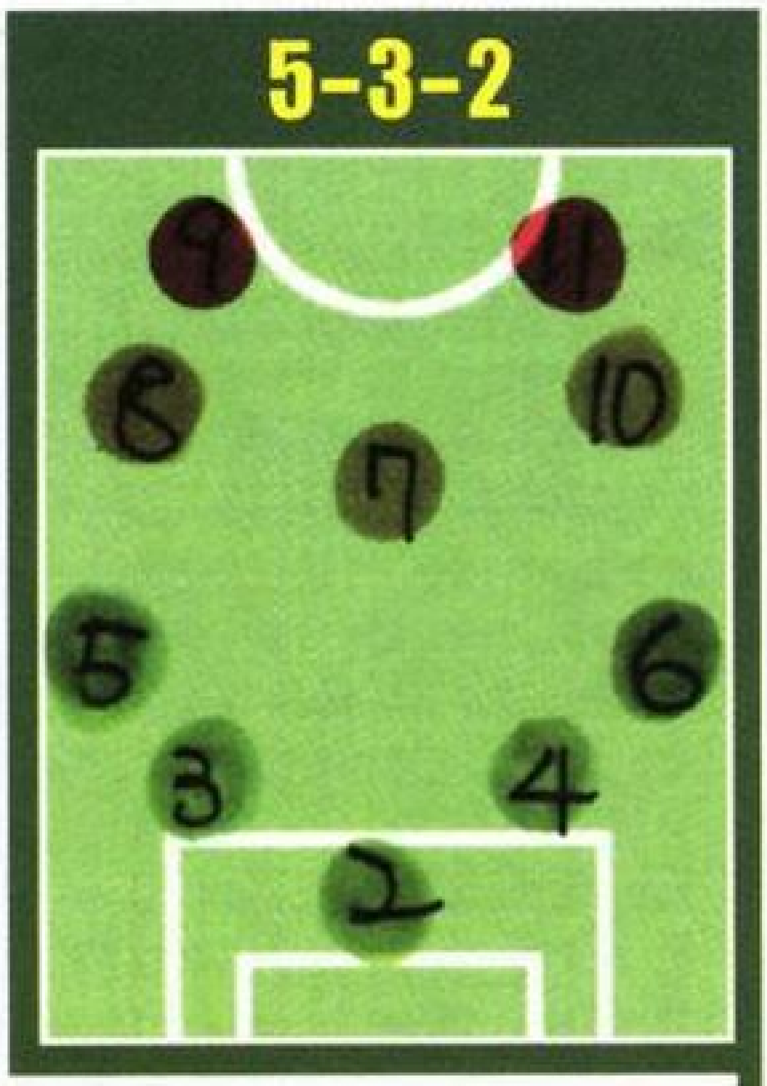
후방에서 패스 돌리기에 의한 속공

카운터 어택의 상황을 스스로 만드는 테크닉입니다. 패스 돌리기에 익숙해지면 이런 공격에 도전하는 것도 한국 축구의 발전(?)을 위해 도움이 된다고 생각합니다. 상대를 충분히 끌어들인 후의 속공입니다.

먼저 3백(2번, 3번, 4번)과 DV(7번과 8번)과 WB(5번과 6번)의 7명 사이에서 숏패스를 돌리면서 상대의 라인을 올립니다. 상대를 농락한다는 기분으로 패스를 이어가면 좋습니다. 여기서 패스가 끊긴 경우에는 대핀치에 빠질 수도 있으므로 패스 돌리기에 자신이 없다면 할 수 없지만, 인원수로는 상대를 압도하고있으므로 포지션을 생각하며 패스를 돌린다면 충분히 패스할 방향은 많으므로 어느 정도 수월합니다.

그리고 상대가 초조해져 볼을 쫓아서 올라온 순간부터 바로 공격으로 옮겨야 합니다. WB(3번이나 4번)으로부터 전방으로 롱패스를 찔러주고, 이것을 공격형 MF(10번이나 11번)이 숏 해드로 일단 후방으로 떨궈줍니다. 이것을 달려오던 DV(7번이나 8번)이 주워 전방의 1톱(9번)을 향해 숏패스 혹은 적은 게이지의 숏으로 스루 패스합니다. 적은 DV를 라인을 올리던 상황이라 DV가 있어도 앞으로 달리는 상황이고, 공격적 MF(10번인지 11번)가 공을 뒤로 빼는 순간 전체가 공격적 진영으로 바뀌므로 이 스루 패스로 1톱(9번)에게 절묘하게 이어질 수 있습니다. 뒤는 GK와의 1대 1에서 냉정하게 판단하는 것이 좋습니다.

꽤 성공하기 어렵지만 성공시에 상대에게 줄 수 있는 정신적 육체적 데미지는 이루 말할 수 없을 정도입니다. 도전해 봅시다.



5명이라면 가장 많은 수의 수비진이 학익진을 펼치는 것이 최대의 특징입니다. 킥 오프로 부터의 대부분의 개막 패턴은 손 안대고 막을 수 있을 정도입니다. 특히 중앙에 1명의 볼란치도 더해져 더욱 안정적입니다. 그 대신 공격에 관해서는 박력이 부족하다는 것을 부정할 수 없습니다. 단순하게 앞으로 찔러주는 방법으로는 공격이 안되기 때문에 중반에서 차분히 패스를 이어 올라갈 필요가 있습니다. 패스의 극한에 도전하기 위한 상급자용 포메이션이라 할 수 있습니다.

수비

믿음직한 5백의 DF

5백(5명의 DF:읽을 때는 '파이브 백'으로 읽읍시다. 오백은 좋지 않아요)는, 4백의 한 가운데(센터 백 사이) 약간 후방에 스위퍼를 둔 것과 같은 형태를 하고 있습니다. 기본적으로 4백은 DF라인의 뒤쪽으로의 스루에 약하지만 5백에서는 스위퍼(2번)가 최후의 수비로 남아있기 때문에 스페이스가 만들어지는 일이 적습니다. 스루에 강하다는 특성까지 더해져 더욱 믿음직합니다.

DF를 꺼내는 움직임에는 주의



평범한 앞으로 질러주는 스루에는 강한 5백이지만, 5백의 앞쪽 공간에서 공이 돌고 있는 경우에는 주의해야 합니다. DF가 나오도록 상대가 유도하면 앞으로 나와 버리므로 그 뒤에 스루 패스는 당하고 맙니다. 이것은 중반이 얇은 포메이션이기에 상대가 중반을 이용하는 공격 방법으로, 주의가 필요합니다. 상대 공격의 최종적 목표가 DF의 뒤에 패스를 지르는 것이라고 판단이 된다면 앞으로 가는 일없이 레버를 자기 진영 쪽으로 넣어 DF라인을 올리지 않도록 해야 합니다.

DF라인에서의 볼 키핑

리드하고 있는 장면에서는 굳이 자잘한 패스로 앞으로 나아가지 않고 자기 진영의 페널티 에어리어 부근에서 천천히 패스를 돌려 볼 키핑을 하는 것도 하나의 기술입니다. 대부분의 경우 인원수로는 상대를 이길 수 있으므로 볼을 돌리기 좋습니다. 다른 카운터 작전과 마찬가지로 상대가 초조해서 라인을 올릴 때를 기다려 인위적으로 상황을 만들기 위한 것입니다. 기회가 보인다면 단번에 전방으로 공을 보낼 준비를 해야합니다.

공격

끊임없는 패스

공격진의 인원수가 부족하다는 것이 이 포메이션의 단점입니다. 실질적으로는 2톱(9번과 11번)과 2명의 공격형 MF(8번과 10번)외에는 공격 진영이 없습니다. 공격형 MF(8번과 10번)은 대부분 DF로부터 공을 받아 앞으로 주는 역할을 하지만, 바로 보낸다면 컷트당하고 맙니다. 따라서 8번과 10번으로 일단 볼란치(7번)에 패스해 거기서 키핑해주고, 그 사이에 좀 더 앞에 이동해 다시 패스를 받도록 하는 방법이 좋습니다. 패스를 받은 볼란치(7번)은 드리블을 이용하거나 DF라인으로 돌리는 방법으로 시간을 만들어서 공격형 MF(8번과 10번)르를 보조해야 합니다. 이러한 이유로 끊임없는 패스가 필요합니다.

사이드 체인지로부터의 사이드 공격

5-3-2의 강함은 DF(2~6번)과 볼란치(7번)의 부분에서는 확실하게 우위를 점할 수 있다는 것에 있습니다. 따라서 이부분의 쇼트 패스를 사용한 사이드 체인지를 적극적으로 사용해 상대의 축을 흐트리는 것이 좋습니다. 예를 들자면 왼쪽 사이드백(왼쪽 SB : 5번)이 드리블로 가지고온 볼을 볼란치(7번)에게 잇고, 다시 볼란치로부터 오픈 스페이스로 내어주면, 오른쪽 SB(6번)이 오버랩하며 이 볼을 상대 없이 받을 수 있습니다. 이 오버랩한 SB를 기점으로 한 사이드 공격은 공격 방법의 수가 적은 5-3-2에 있어서는 귀중한 공격 방법입니다.

중반에서 빼앗은 볼을 기회로

DF라인으로부터 고도의 기술을 필요로 하는 5-3-2이기에 중반에서 빼앗은 볼은 확실하게 찬스로 연결시켜야만 합니다. 이건은 단순히 기회가 생겨서 앞으로 차주는 것을 말하는 것이 아니라, 때로는 일단 뒤로 돌릴 수 있는 여유를 가지며 진영을 공격형으로 바꾼 뒤 확실하게 공격하는 것을 의미합니다. 말하자면, 볼을 빼앗은 곳을 기점으로 한 패스 돌리기를 연습해야 합니다. 당황하여 헤맨다면 모처럼의 5백이 무너질 수도 있으므로 공격 할 때는 DF라인까지 이용하는 과감함을 보여야 합니다. 대신 그때는 DF의 라인이 올라오므로 주의해야 하겠지요. 하지만 너무 수비 중심으로 굳어져있는 5-3-2는 보기 좋지 않습니다.

VS 2000.1 공략 번외편

PK의 달인(達人)

당신은 PK에 울어 보신 일이 있습니까. 94년 월드컵 결승전, 이탈리아의 로베르토 바죠 역시 PK에 울었습니다. 한치 앞도 예측할 수 없는 인생. 그 인생의 압축판 축구 역시 앞을 내다볼 수 는 없습니다. 당신이 아무리 갈고 닦은 실력을 그라운드에서 펼치려 해도, 상대가 물귀신의 달인(達人)이라면 이 PK전 까지 말려들 수밖에 없습니다. 적진에 가서도 무뎌지지 않도록 칼날을 갈아두는 것, 이것이 진정한 달인의 자세입니다. 『축구는 각본 없는 드라마』라고 'AUCTION'의 광고모델(파동권과 더불어)이 말했습니다. 최고의 스트라이커를 꿈꾸는 당신에게도 PK는 피할 수 없는 관문! 기왕 지날 것, 달인의 모습으로 지나 봅시다.



망연자실할 것인가

골 키핑의 기본 (BASIC OF GO AL KEEPING)

『골키퍼(GOAL KEEPER) 있다고 골(GOAL)안들어 가리오까?』라는 속담이 있습니다. 하지만 그 말을 뜻을 잘 살펴보면, 골키퍼는 공이 골로 들어가지 않도록 하는 사람이라는 의미라는 것을 알 수 있습니다. 이제부터 당신은 골키퍼가 되어야 합니다. 그리고 속담을 바꾸어 봅시다. 『골키퍼가 있으면 골은 안들어간다.』하지만 골은 들어가기 위해 존재합니다. 때문에 '훗, 운이 안좋았어', '이 얍삽이!', '잠시 방심했다', '한번은 봐 주지', 'GSGK는 골 에어리어 밖의 골만을 허용하지 않는다', '남자라면! 코스프레다!' 등의 변명 거리를 준비해 두어야 합니다. 자, 준비되었습니까? 어째서 킥보다 키핑을 먼저 서술하는가에 대해서는, 제가 2P를 좋아한다는 것과, 카미야 카오루를 좋아하는 것에 연관되어 있지 않습니다.



▲GSGK 와카바야시씨의 명언. 이 정도의 카리스마라면 충분하다



▲누구나 옆에서 보기에는 쉬워 보인다

막을 수 있는 방향

화면에서 볼 수 있듯이 키퍼가 선택하여 뛸 수 있는 방향은 6방향입니다. 정 중앙을 포함하면 상대와의 7지 선다(?)의 심리전이 펼쳐지는 것이지요. 하지만, 5지선다 수능에도 얼토당토않은 보기가 들어있어 정답률을 높이는데 도움을 주듯이, 이 PK전에서도 모든 것을 버리고 2지선다로 만드는 것이 가능합니다. 그럼 그 방법을 살펴보도록 하겠습니다.



▲6+1의 방향

첫째, 뛰는 법을 익힌다

키퍼는 키커(KICKER)와는 달리 상대가 공을 찬 순간부터 움직일 수 있으며, 아쉽게도 초기 위치는 중앙으로 고정되어 있습니다. 때문에 '넓은 왼쪽으로 찰 것이냐! 아니면 내가 서있는 좁은 오른쪽으로 찰 것이냐!' 라고 외친 뒤 삼각 캐치(CATCH)를 하는 행동은 할 수 없습니다. 공이 날아오는 곳은 크게 2가지로 나우어 『방향』과 『높이』로 나눌 수 있습니다. 이 중 방향은 좌측과 우측 그리고 중앙을 뜻하며, 높이는 상·중·하로 나눌 수 있습니다. 상대가 공을 찬 순간에 향하고 있는 레버의 방향으로 키퍼는 뛰게 되고, 방향이 맞았다면 키퍼는 힘껏 뛰며, 높이마저 맞았다면 공을 막을 수 있게 되는 것이지요. 만약 방향이 맞지 않다면, 키퍼는 플레이어의 지시와 상관없이 조금 뛰다가 맙니다. 높이만 맞지 않는다면 키퍼는 지정된 방향으로 뛰지만 공은 막을 수 없는 것입니다. 자신이 지정한 방향으로 뛰지 않는다고 불평을 하는 일이 없어야 하겠습니다. 그리고 가운데로 날아오는 공은 레버를 중립으로 두면 높이에 상관없이 키퍼가 높이를 판단하여 잡아줍니다. 따라서 플레이어는 결과적으로 7가지 방향 중 한 방향으로 키퍼를 움직이게 됩니다.



▲이런 것은 되지 않는다

둘째, 상대의 슛 게이지를 살핀다

슛을 쏘기 위해서는 슛 게이지를 홀드하여 모았다가 떼야하는 것이 현실입니다. 이 때 상대가 어떤 높이로 공을 찰 것인지가 결정됩니다. 우선 슛 게이지를 10가지 단계로 나누어 생각해 보도록 합시다. 게이지 채우지 않은 것을 1로, 가득 채운 것을 10으로 하겠습니다. 기본적으로 1~3단계까지는 하단으로 3~6단계까지는 중단으로 6~9단계까지는 상단으로 뛰게 되면 막아낼 수 있습니다. 더불어, 3단계와 6단계와 같이 중간에 겹치는 부분은 골키퍼의 손이 미치는 범위가 있기 때문에 중·상단, 상·중단으로 양쪽 공히 막을 수 있습니다. 그리고 9단계 이상의 공은 막지 않아도 크로스바에 맞거나 골대를 넘겨버려서 들어가지 않습니다. 따라서 상대가 차기 전에 결정하는 게이지 길이를 보고 난 뒤에는 레버 중립과 좌·우의 3가지 선택만이 남게됩니다. 이제 정확한 길이 관념을 가지는 수련을 하는 일만 남았습니다. 게이지를 보고 판단할 수 있는 시간은 상대가 공을 차기 위해 달리는 일순간뿐이니 그 때를 놓치지 말고 높이를 정해야 하겠습니다.

셋째, 상대의 몸의 방향을 살핀다

이제 높이를 보는 방법을 알았으니, 나머지 한가지 '방향'만 잘 잡으면 공을 막을 수 있습니다. 이 부분이 가장 긴장되는 곳이지요. 세가의 게임답게 수많은 심리의 교차를

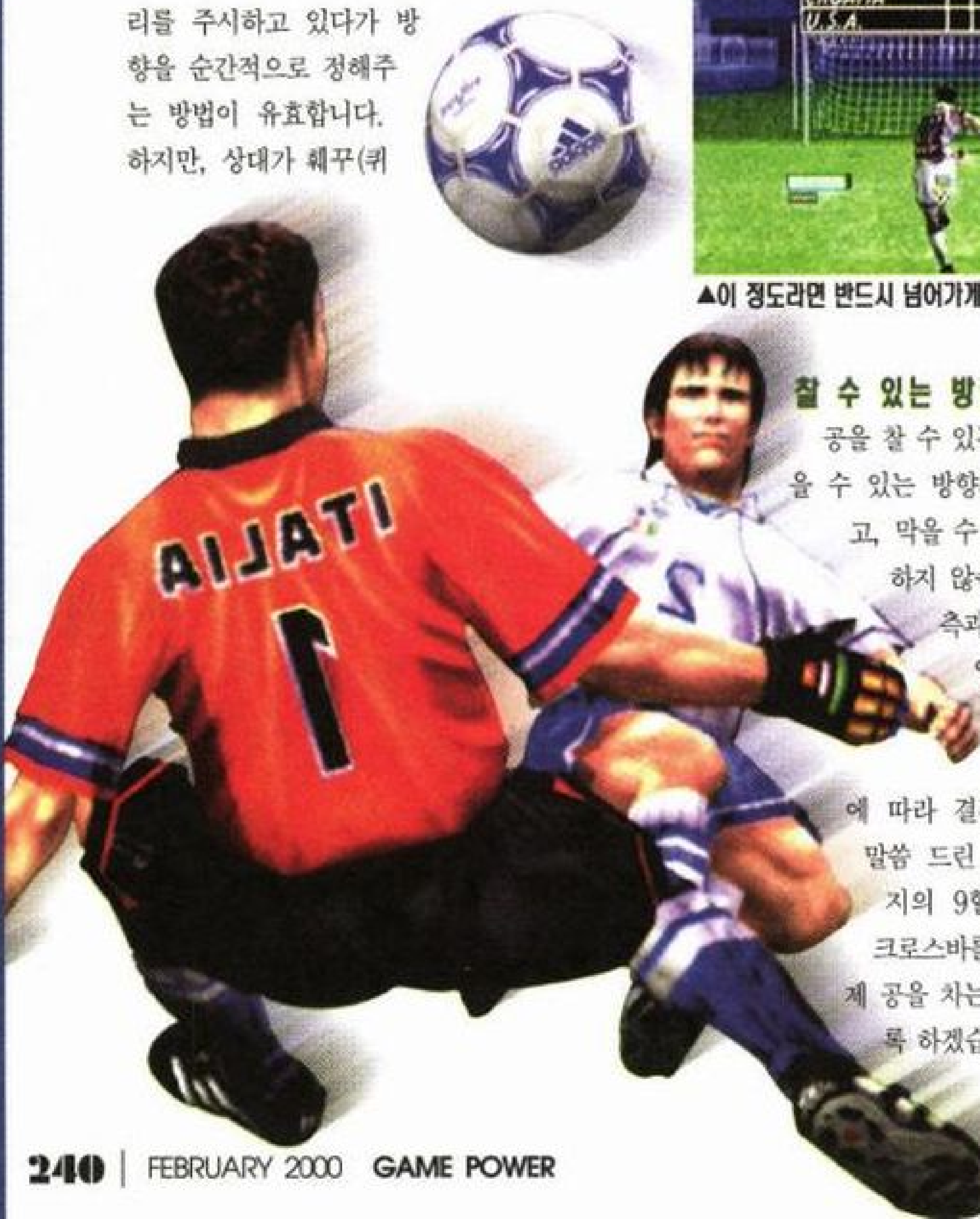
통한 승리와 1프레임도 놓치지 않는 동체시력을 통한 승리로, 관점을 2가지로 나눌 수 있습니다. 우선 상대의 습관을 체크하는 것이 중요하겠지요. CPU를 예로 들면 하단으로 찰 때와 중단으로 찰 때의 방향이 대부분 반대 방향을 향하기 때문에 첫 번째 공을 보면 다음 공은 막을 수 있는 것과 같은 패턴이 존재합니다. 사람들에게도 이러한 무의식 속의 패턴이 있어서, 이를 파악하는 것이 필요하겠지요. 이점은 역시나 많은 대전 경험을 통한 물귀신 전문가들에게 자문을 구해야 할 내용이고, 여기서 다룰 것은 공이 향하는 방향을 보는 방법입니다. 기본적으로 사람의 눈은 중앙에서 좌우로 약 120도의 각도를 볼 수 있지만, 노련한 프로 축구 선수(F.C 세가와 같은 아마추어도 있습니다만)의 빠른 공을 정확히 보기에는 무리가 있습니다. 게다가 좌측인지 우측인지도 모르는 상황인지라 한쪽만을 주시 할 수도 없는 일입니다. 그리하여 고안된 방법이 바로 상대의 몸을 보고 공의 방향을 예측하는 것입니다. 공을 차는 방향에 따라 상대의 몸은 여러 부위가 다른 모션을 취하겠지만 그 중에서도 가장 쉽게 알아볼 수 있는 부분은 바로 『머리』입니다. 상대가 일반적으로 공을 찰 때는, 공이 향하는 방향을 응시하기 마련이지요. 때문에 상대가 정한 높이를 미리 머리에 넣어두고, 상대의 머리를 주시하고 있다가 방향을 순간적으로 정해주는 방법이 유효합니다. 하지만, 상대가 훼꾸(퀴즈퀴즈 서바이벌 OX 참조. 원어:FAKE)를 사용하여 머리와 공의 방향이 정 반대가 되게 할 수도 있으니 유의해야 합니다. 하지만 이러한 것들도 습관이 들기 쉬우므로, 상대가 반대로 차는 습관이 있는 것을 발견한다면 그것을 역이용하는 것도 좋겠지요. 그리고 상대가 미리 몸을 좌측이나 우측으로 틀었을 경우에는 중앙으로 차는 경우와 반대 방향으로 차는 경우의 머리의 방향이 같으므로 주의해야 합니다. 이러한 보는 방법을 알게 되었어도 역시 결정적인 부분은 심리전으로 흐르게됩니다.

페널티 킥의 기본 (BASIC OF PENALTY KICK)

앞서서 말한 바와 같이 골키퍼가 있어도 공은 들어갑니다. 하지만 아무렇게나 찬다고 들어간다면 골키퍼의 의미는 상실되고, 키커의 성취감도 줄어들겠지요. 아래의 내용을 통해 상대와의 심리전을 즐길 수 있는 법을 익혀보도록 합시다. 뭐 이렇게 PK 따위의 사도의 기술에 연연하냐고 하신다면, '공은 흉물, 축(蹴)은 득점술. 어떠한 미사여구나 대의명분으로 치장해도 점수를 얻기 위한 방법에 지나지 않는다.' 라는 아이카 미우라 선생의 명언을 들려드리고 싶습니다.



▲이 정도라면 반드시 넘어가게 된다



찰 수 있는 방향

공을 찰 수 있는 방향은 공을 막을 수 있는 방향과 역시나 동일하고, 막을 수 없는 공이란 존재하지 않습니다. 방향은 좌측과 우측, 그리고 중앙으로 찰 수 있으며, 높이는 숏 게이지의 길이에 따라 결정됩니다. 앞에서 말씀 드린 바와 같이, 게이지의 9할을 넘기면 공은 크로스바를 넘게 됩니다. 이제 공을 차는 방법을 알아보도록 하겠습니다.

첫째, 바라보는 곳을 정한다

인간들은 가위바위보라는 게임을 할 때 간혹, 『나 주먹 낼꺼니까, 너는 보자기를 내도록 하여라』 라는 식으로 심리전을 걸어오기도 합니다. 이렇게 되어 상대의 심리에 김밥말이를 당하게 된다면, 생각의 폭이 『저 녀석이 정말로 주먹을 낼까?』로 한정되게 됩니다. 게임 센터에서는 얼굴을 마주하지 않고 게임을 하는지라, 이러한 심리전을 걸 수 있는 방법으로 미후네 사토시 프로듀서는 『미리 한 곳을 바라볼 수 있는 특권』을 키커 쪽에 부여한 것입니다. 키퍼 쪽도 초기 포지션을 결정할 수 있었다면 좋겠지만, 너무 난잡해 지는 것을 우려한 결과라고 생각됩니다. 아무튼 이 바라보는 것을 미리 정하기 위해서는 숏 버튼을 누르기 전에 레버를 좌·우로 조작하는 것으로 가능합니다. 이것의 장점은 앞에서 말한 미리 숏 코스를 말하는 것 외에도 상대의 머리를 보고 골 키핑을 하는 키퍼에게 효과가 있습니다. 가령 예를 들자면 좌측을 보게끔 해 둔 상태에서는 우측으로 공을 차는 경우와 중앙으로 공을 차는 경우가 상당히 유사하게 머리가 돌아가게 됩니다. 때문에 상대는 머리를 보는 방법만으로는 막기 어렵게 되지요. 그리고 이러한 방법을 좌·우로 섞어서 속도감 있게 PK를 진행시키면, 상대는 어느 쪽에 집중해야 하는지를 잊게됩니다. 이러한 방법으로 사용하는 것이 바로 미리 바라보는 곳을 정하기입니다.

둘째, 공의 높이를 정한다

이 부분은 어쩔 수 없이 적에게 공격방법이 드러나게 되는 부분입니다. 때문에 다양한 패턴을 사용하는 것이 중요하지요. 바라보는 방향을 정한 뒤에는 숏 버튼을 눌러 공의 높이를 정하게 됩니다. 앞의 골키핑의 기본에서 말한 바와 같이 10단계의 높이로 나누었을 때, 게이지의 9할 이상은 무의미하기 때문에 많이 채우지 않는 것이 좋습니다. 그리고 기왕이면 3할대와 6할대 부근으로 교묘히 채우도록 하면, 짧은 시간 동안만 게이지를 확인할 수 있는 상대는 상·중·하의 구별이 애매하게 됩니다. 이렇게 하여 상대가 높이에 대한 확신을 가지지 못하도록 하는 것이 중요합니다. 그리고 리드미컬한 조작이 중요하다는 것을 잊어서는 안됩니다.

셋째, 공의 방향을 정한다

공의 높이를 정하고 숏 버튼을 손에서 놓았다면, 이제는 공을 향해 달리는 동안 숏의

방향을 정해야 합니다. 여태까지 살아온 인생의 하이라이트가 주마등처럼 지나가는 순간입니다. 첫째에서 말한 바와 같이 한쪽 방향으로 이미 몸을 틀어줬다면, 중앙과 그 반대 방향은 상대가 쉽게 분간할 수 없게됩니다. 그리고, 만일 한쪽으로 몸을 완전히 틀었다고 해도, 공을 찬 후에 카메라가 공을 쫓아가서 궤도를 알려주는 일은 없으므로 안심하고 찰 수 있습니다(반대쪽으로 찰 경우에는 공이 화면 밖으로 날아가 보이지 않게 됩니다). 이 때는 이미 높이가 정해진 뒤이므로 단지 레버를 좌측 혹은 우측, 아니면 가만히 두는 3가지 일 만을 할 수 있습니다. 이에 따라 공은 레버의 방향대로 날아가게 된다는 것이지요. 한가지 알아둘 것은, 슛 게이지가 차는 사람조차 알아보기 애매할 정도로 높이를 구별하기 어려운 곳에 걸렸을 경우에는 중앙으로 차는 것은 좋지 않습니다. 중앙에 있을 경우에는 키퍼가 모든 높이를 레버 조작 없이 막을 수 있기 때문이지요. 하지만 이를 역이용해서 중앙으로 허를 찌르는 등의 방법도 유효합니다. 가위바위보 식의 게임에는 법칙은 있되 왕도는 없습니다.



▲이쪽은 좌측을 보고 있다가 우측으로 차는 경우

마지막 비전(秘傳), 시선교란(視線攪亂)

훌륭하게도 VS의 PK전에서는 공격자 중심의 시스템이 한가지 더 있습니다. 이것은 바로, 왼쪽 보며 오른쪽으로 차기라던가 하는 일명 시선교란입니다. 사용 방법은 슛 게이지를 손에서 땐 순간부터 공을 차기 원하는 방대 방향으로 레버를 눕혀둡니다. 다음에 키커가 공을 차려는 순간 레버를 반대 방향으로 하면, 시선은 반대로 향하며 공은 바로 차는



▲시선과 공의 방향이 일치하지 않는다. 이것이 PK의 경지

훌륭한 속임수가 가능합니다. 이것은 공을 보지 않고 머리를 보며 골 키핑을 하는 상대에게 유효한 방법으로 통할 수 있으며, 2인 대전시 레버 노출 위험에서 벗어날 수 있는 좋은 방법입니다. 하지만, 이것을 습관적으로 항상 사용하게 된다면 의미가 없어지므로 역시 적당히 섞어가며 사용하는 것이 포인트라 하겠습니다. 그리고 우려하시는 『코스의 정확도 저하』같은 일은 일어나지 않습니다. 위의 3가지 기본기와 섞어서 PK를 완성하는 단계입니다.

꺼내보자

숨겨진 요소는 역시 꺼내라고 있는 것입니다.

스타디움 건설

VS2000.1에서는 5개의 추가 스타디움을 포함하여 총 10개의 스타디움을 선택할 수 있습니다. 각 모드를 클리어 할 때마다 추가할 수 있습니다. 이렇게 건설한 스타디움은 메치플레이에서 선택할 수 있습니다.



▲아무거나 1등하세요


▲저것을 팔아서 사는 것일지도

■ 아케이드

난이도에 상관없이 노 컨티뉴로 클리어하면 추가됩니다.

■ 인터내셔널컵

우승합니다.

■ 토너먼트

선택 팀 수에 상관없이 우승합니다. 4팀으로 하면 좋겠지요.

■ 리그

선택 팀 수에 상관없이 우승합니다. 3팀으로 하면 좋겠지요.

■ 랭킹

5번의 매치를 무사히 클리어 합니다. 랭크는 팬더 이상이면 문제없습니다.

팀 창단

새로운 팀들을 고를 수 있습니다. 버전 2000으로 오면서 사라진 팀이나, 이식을 도운 GENKI의 마스코트로 이루어진 팀들을 추가할 수 있습니다.

■ 랭킹 모드의 클리어



▲팬더 랭크로는 아무 것도 할 수 없어요



▲올게됩니다

그리스, 스웨덴, 우루과이, 러시아, 포르투갈은 랭킹모드 클리어에 의해 선택할 수 있습니다. 다만 조건이 있는데 랭크를 B이상으로 받으면 스페셜 매치에서 숨겨진 팀이 난입하고, 이 팀을 이기고 나면 선택할 수 있습니다. B랭크 이상을 위해서는 4번째 시합까지의 골 득실 차가 +5이상이어야 합니다. 만일 B랭크 미만이라면 FC세가가 난입하고 팬더 마크만을 받을 수 있습니다.



▲언제라도 고를 수 있어요

■ 선택시 커맨드입력

다음의 팀들은 아케이드 모드에서 커맨드 입력으로 선택할 수 있고, 그 팀으로 클리어하면 매치 플레이 모드에서도 스페셜 팀으로 추가됩니다.

■ MVP유키짱

국가의 영문 첫 글자가 Y로 시작하는 나라에서 START 버튼, U로 시작하는 나라에서 START 버튼, K로 시작하는 나라에서 START 버튼, I로 시작하는 나라에서 START 버튼을 순서대로 한번씩 눌러주면 화면 상단에 YUKI CHAN이라는 팀이 등장합니다.



▲스타디움에는 눈이 내린다

■ FC세가

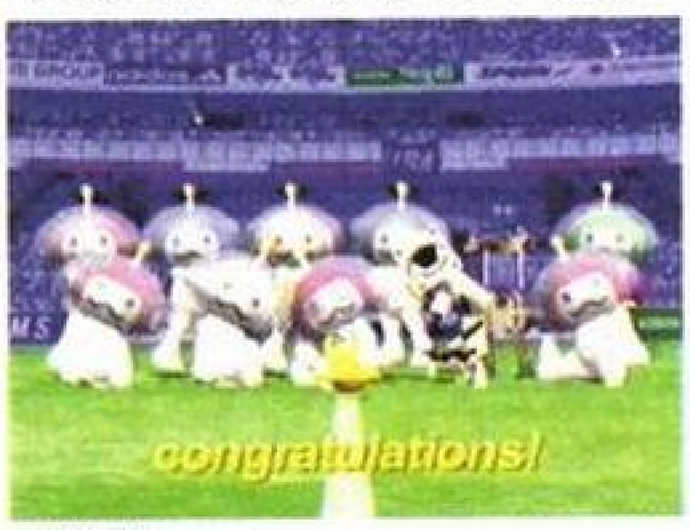
국가의 영문 첫 글자가 각각 F, C, S, E, G, A로 시작하는 나라에서 순서대로 START버튼을 눌러주면 화면 상단에 FC 세가가 등장한다.



▲공을 피하는 GK와 허리디스크의 펀더 주장

■ MVP로얄 겐키

MVP 유키짱을 꺼낸 상태에서 유키짱 위에서 START버튼을 누른 채 A버튼으로 선택하면, MVP 로얄 겐키를 고를 수 있다.



▲겐키즘?

추억의 사운드

VS1의 사운드로 게임을 즐길 수 있다. 아케이드 모드 선택시 START + A버튼으로 선택하면 모든 음악이 VS1의 것으로 바뀐다.

어웨이 유니폼이 좋아요

팀을 선택할 때 숏패스 + 롱패스 + 슛 버튼으로 선택하면 반드시 어웨이 유니폼으로 경기할 수 있다.

VF3의 순



▲보통 3골부터 물을 마시지만

물론 격투 기술을 사용하는 것이 아니고, FC세가를 선택하여 골을 넣은 뒤 골 세레모니로 물을 마시는 장면이 나오면, 그 뒤 득점판 아래쪽에 물통 마크가 생겨납니다. 패러디인 듯.

초 루마니아 인

루마니아 팀원의 머리색을 금발로 염색할 수 있습니다. 아케이드 모드에서 독일에서 스타트, 콜롬비아에서 스타트, 사우디에서 스타트를 누른 뒤, 루마니아를 선택합니다. 게임에서 한번 진 뒤 컨티뉴하면 금발로 바뀐 루마니아로 플레이할 수 있습니다.

기타 미확인 비기

아케이드에서 가능하던 비기로, 결승전에서 오운 골을 넣은 뒤 승리하면, 기념촬영 시 그 선수의 얼굴이 변한다고 합니다. 또, FC세가다 멤버 체인지를 할 때 숏패스, 롱패스, 슛 버튼을 모두 누르면 딱다구리가 등장한다고 합니다. 그리고, 아르헨티나 전에서만 나오는 종이 날리기가 팀 선택시 레버를 시계방향으로 3회전 후에 선택하면 언제라도 나온다고 합니다만 되지 않는군요(그러나 오락실에선 100프로 됩다).



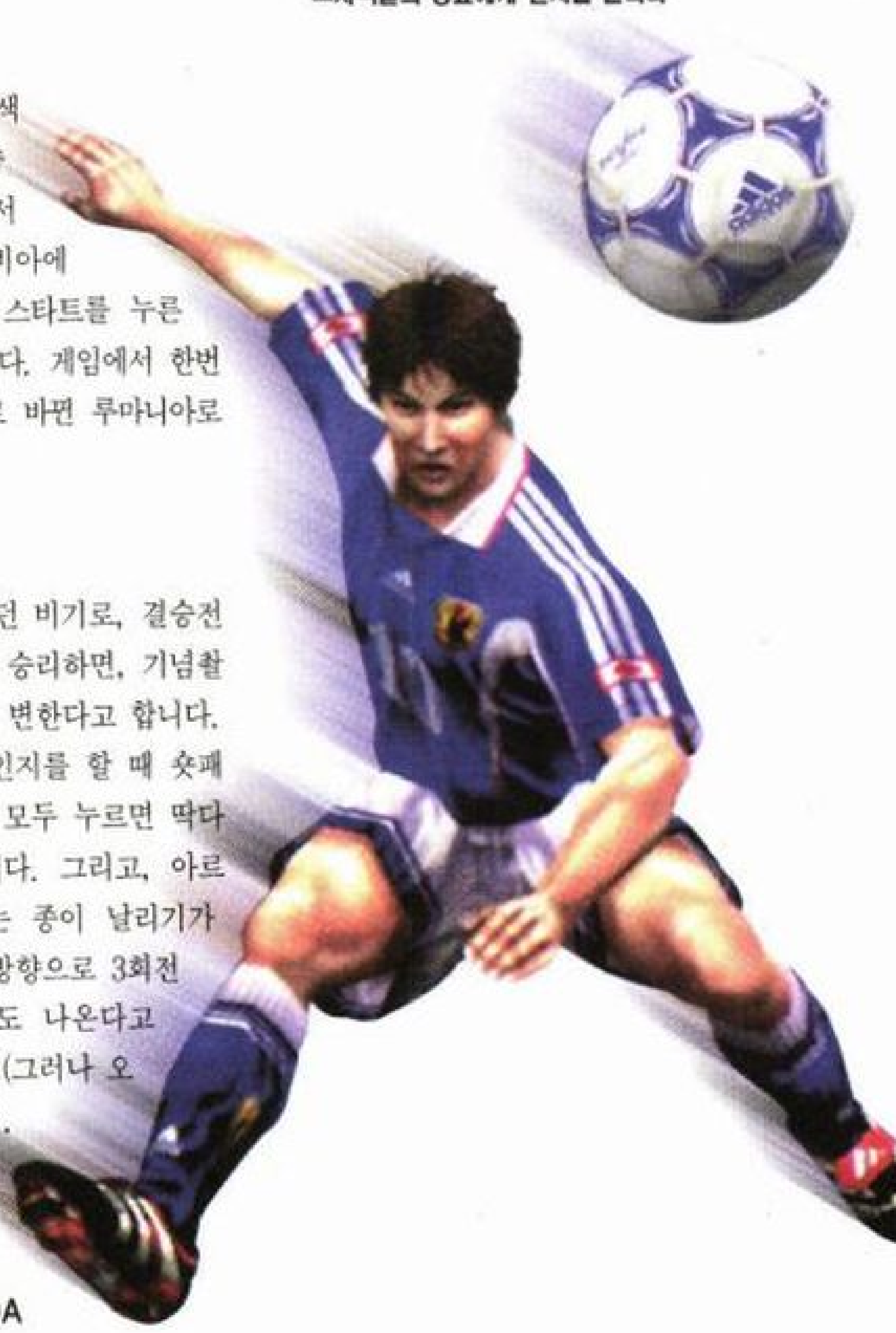
▲멤버 체인지



▲한일전에 종이가



▲자책골의 동료에게 펀치를 날려라



●장르:대전 액션 ●제작사:세가 ●발매일:12월 9일 ●발매가:5,800엔

DREAMCAST

드디어!!

버추얼 온

-오라토리오 탠그램-



그래픽	★★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★

전세계적으로 많은 컬트맨과 골수맨을 가지고 있는 「버추얼 온」. 그 후속작 「버추얼 온」 오라토리오 탠그램이 아케이드로 나온지도 어언 2년. 많은 이들의 가슴을 설레게 한 오라탠이 돌아왔다. 국내 사용자들에겐 그림의 떡인 네트워크 대전모드를 탑재하고선….

공략 ⋯ 코스가이

메뉴 설명

DREAMCAST [M.S.B.S. VER 5.45]

기본적으로 아케이드와 동일한 1인 플레이 모드. 캐릭터마다 고유의 스토리(?)와 엔딩(!)이 있다. 드캐로 이식되며 버전이 변경되었으며 이는 미묘한 부분에서 조정이 되어 아케이드용과는 미세하게나마 차이가 난다.

VERSUS

간단히 말해서 대전모드. 패드가 하나뿐이라면 선택조차 안된다. 대전에 들어가기 앞서 핸디캡, 컨트롤러 타입, 스테이지를 선택할 수 있다. 대전중에 스타트 버튼으로 포즈를 걸고 대전화면을 변경 할 수 있다. 선택할 수 있는 화면은 NORMAL 1, 2, TATE(세로), YOKO(가로) 4가지이다. 대전이 끝나면 결과화면이 나오고 이때 같은 VR(버추얼 로이드)로 다시 대전, VR변경, 대전 끝내기 등을 선택할 수 있다.



변경 가능한 화면은 네 가지이다. ①번은 1P ②번은 2P 이다 (화면 부분만)

NETWORK VERSUS

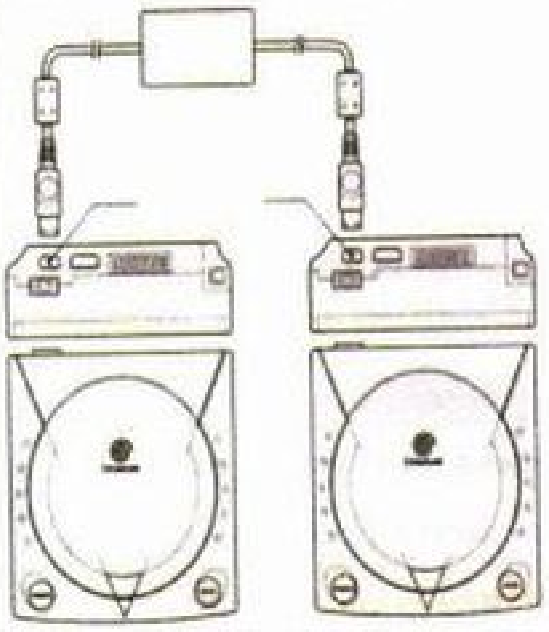
드캐에 내장되어있는 모뎀으로 세가에서 제공하는 서버에 들어가서 전세계의 플레이어들과 대전을 즐기는 모드. 그러나 애석하게도 이 땅에서는 즐길 수 없다(혹자는 국제전화를 걸어서 할 수 있다고 주장하기도 한다). 어차피 그림의 떡. 자세한 소개는 생략하기로 한다. 그저 이런 것도 있구나 하고 넘어가 주시길.



▲언제나 이 메뉴를 써볼 수 있으려나…

CABLE VERSUS

대전케이블을 이용하여 두 대의 드캐를 이어서 대전하는 모드. 2인 대전 전용모드이다. 당연히 케이블 대전을 하기 위해서는 한 개의 대전 케이블, 두 대의 드캐, 두 대의 TV 두 개의 「버추얼 온」 소프트가 필요하다. 대전을 하기에 앞서 DNA/RNA를 결정하게 되며 한 쪽이 DNA를 선택했다면 다른 쪽은 RNA를 선택해야 된다. DNA를 선택한 쪽이 1P가 되며 라운드 셀렉트의 설정을 가지게 된다. 그 외에는 대전모드와 동일한 방식이다.



◀모두 다 두 개씩!!

WATCH

CPU 끼리의 대전을 관전하는 모드이다. 관전중의 카메라 앵글을 플레이어 마음대로 변경할 수 있다.

TRAINING

근래의 대전격투 게임에서 흔히 볼 수 있는 트레이닝모드이다. VR과 패드 타입, 스테이지를 고르고 트레이닝에 들어간다. 트레이닝 중에 스타트 버튼을 누르면 트레이닝 메뉴가 나와 여러 가지 환경설정이 가능하다.

CONTINUE 트레이닝을 재개.

RESTART 트레이닝을 재시작.

CONTROL TYPE 패드의 타입을 변경한다.

MOVE VR 자신이 조작할 VR을 선택한다. 1P, 2P를 고를 수 있으며 2P를 고른다면 지금까지의 연습상대였던 VR을 조작하게 된다.

ENEMY VR MOVEMENT 연습상대의 움직임이나 이동을 설정한다. CPU, CPU (NO SHOT), 2P CONTROLLER, NO MOVE 4가지로 설정되며 CPU는 난이도에 따라 CPU가 조작하며 CPU (NO SHOT)은 CPU가 조작하되 공격은 하지 않는 것, 2P CONTROLLER는 2P 패드로 조작하는 것, NO MOVE는 말 그대로 움직이지 않고 공격도 하지 않는 것이다.

1P LIFE 1P의 라이프를 설정한다. NORMAL은 통상적인 라이프, MUTEKI(무적)는 라이프가 줄지 않는다.

2P LIFE 2P의 라이프를 설정한다. 1P LIFE와 동일.



◀다양한 트레이닝 메뉴

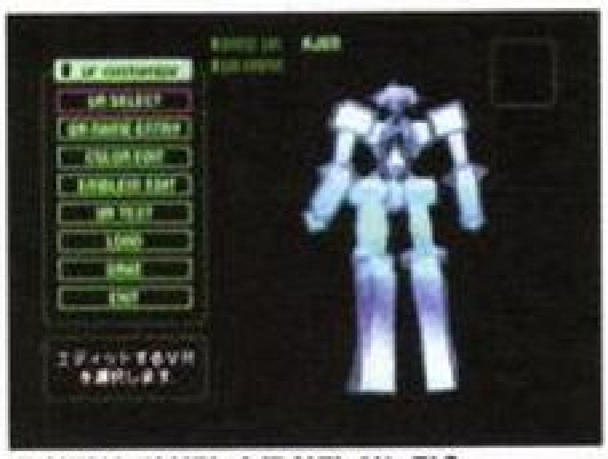
SLOW 연습모드의 진행속도를 설정한다. ON으로 설정하면 슬로우 모드로 진행된다.

REPLAY

바로 전의 플레이나 비주얼 메모리에 세이브해 놓은 리플레이를 재생시켜 볼 수 있다. 세이브한 플레이는 여러 가지 카메라 앵글로 재생해 볼 수 있다. 카메라 조작은 관전모드와 동일하다.

VIRTUALROID CUSTOMIZE

VR의 컬러링을 바꾸거나 자신만의 엠블렘을 만들어 부착할 수 있다. 그러나 자신만의 VR을 만들어 내거나 무기 등을 튜닝하지는 못하며 기존의 기체들만을 이용해야 한다. 직접 커스텀 한 VR은 통신대전모드에서 사용할 수 있으나 한국땅에선 무용지물.



▲창작의 열의가 솟구치지 않는가?

VR SELECT 손볼 VR을 고른다. 기존의 12개의 기체밖에 없어 많이 아쉽다.

VR NAME ENTRY 12개의 문자로 자기(自機)의 이름을 지어 등록시킨다.



▶새 옷을 입혀보자

COLOR EDIT **VR의 컬러를 새로 입힌다. 세부적인 조작은 다음과 같다.**

- ·**LOAD** - 저장해 둔 컬러링 파일을 불러낸다.
- ·**CHECK** - 지금까지 컬러링한 VR을 점검해 볼 수 있다. 카메라 조작으로 여러 각도에서 볼 수 있다.
- ·**SAVE** - 컬러링한 VR의 데이터를 저장한다.
- ·**EXIT** - 밖으로 나간다.
- ·**DNA** - 컬러링할 VR을 DNA나 RNA 모델 중 하나로 변경시킬 수 있다.
- ·**PARTS** - 컬러링할 부분을 선택한다. VR마다 서택할 수 있는 파츠가 다르다.
- ·**COLOR** - 기본적인 VR의 색깔 영역에 따라 A, B, C, D… 등으로 나뉘며 각각의 영역을 침범하여 컬러링할 수 없다.
- ·**RGB 바** - 선택된 파츠와 영역의 색깔을 RGB로 나뉘어 표시한다 각각의 바를 이용하여 마음대로 색깔을 만들어 낼 수 있다. color edit 박스와 RGB바는 아날로그 스틱을 이용하여 이동할 수 있다.

EMBLEM EDIT **자신의 기체에 오리지널 엠블렘을 제작해서 부착할 수 있다. 「버추얼 온」의 엠블렘 에디트 기능은 지금까지의 어떤 게임에서보다 뛰어난 성능을 자랑하는데 PC용 포토샵이나 페인트샵 같은 전문 그래픽 프로그램과 유사하다. 도트 노가다를 이용하여 엄청난 퀄리티의 엠블렘을 제작해보자. 자세한 세부 명령어와 조작은 다음과 같다.**

각각의 윈도우들은 아날로그 스틱으로 이동한다.



▲포토샵을 간략하게 만들어 놓은 듯하다

① **에디트 윈도우:** 이곳에서 커서를 움직여 직접 엠블렘을 제작한다. 방향키로 커서를 이동시키고 A버튼으로 도구의 사용, B버튼으로 취소, X버튼으로 지우기, Y 버튼으로 스포이트 기능이다. 스포이트 기능은 해당 커서의 색깔을 추출하는 기능을 가진다.

② **툴 윈도우:** 현재 에디트 윈도우에서 사용하는 커서의 기능을 보여주고 변경할 수 있게 만들어 준다. 두 개의 툴박스로 이루어져 있다.

- ·**PEN:** 사용하면 커서가 위치한 부분에 점을 그린다.
- ·**PEN SIZE:** A버튼으로 커서의 크기를 변경한다. 총 4가지 크기로 변경할 수 있다
- ·**LINE:** 선을 그린다. A버튼을 한번 눌러 선의 시작점을 정한 후 방향키로 도착점을 정한 뒤 다시 A버튼을 누르면 선이 그려진다.
- ·**BOX:** 사각형을 그린다. 선과 동일한 방법으로 A버튼을 눌러 시작점을 결정한 뒤 원하는 크기나 모양의 사각형을 방향키로 그린다음 다시 A버튼을 눌러 결정한다.
- ·**CIRCLE** - 원을 그린다. BOX와 비슷하게 A버튼으로 사각형으로 영역을 결정하면 그 안에 원이 생긴다.
- ·**PAINT** - 커서가 위치한 영역에 선택한 색깔을 모두 칠한다. 영역이 나뉘어 있지 않으면 모든 화면에 칠해지게 된다.
- ·**SPUIT** - 커서가 위치한 곳의 색깔을 추출한다. 커서를 이동하여 다른 곳에서 색칠하면 추출한 색을 칠하게 된다.
- ·**UNDO** - 직전에 했던 일을 취소시킨다. 실수로 CLEAR해버려도 걱정 없다. 단, 바로 직전의 일만을 취소시키므로 충분히 주의해서 사용해야 한다.
- ·**SELECT** - 에디트 윈도우에서 영역을 설정해준다. A버튼으로 영역을 설정한다. 방식은 BOX나 CIRCLE과 동일한 방식.
- ·**COPY** - SELECT에서 선택된 영역을 복사한다.
- ·**CUT** - SELECT에서 선택된 영역을 잘라낸다. 그러나 잘라낸 부분은 저장된다.
- ·**PASTE** - 복사하거나 잘라낸 영역을 다시 붙인다.
- ·**ROTATE** - 선택된 영역을 90 씩 돌린다.
- ·**FLIP X** - 선택한 영역을 좌우로 뒤집는다.
- ·**FLIP Y** - 선택한 영역을 상하로 뒤집는다.
- ·**CLEAR** - 모든 작업을 취소시키고 에디트 윈도우를 처음 상태로 되돌린다.

③ **파렛트 윈도우:** 커서를 이동시켜 원하는 컬러를 선택한다.

④ **RGB 바 윈도우:** 파렛트 윈도우에서 선택한 색깔의 RGB를 조절한다.

⑤ **표시 윈도우:** 현재 작업하고 있는 엠블렘의 실제 모습을 보여준다. A버튼으로 확대할 수 있다. 400% 까지 확대 가능.

⑥ **메뉴 윈도우:** 저장과 불러오기 등 여러 가지 부가적인 기능들을 사용하게 한다.

- ·**LOAD** - 저장해 두었던 엠블렘을 불러온다.
- ·**SAVE** - 지금까지 만든 엠블렘을 저장한다.
- ·**SAMPLE** - 엠블렘 샘플 78가지를 불러온다.
- ·**GRID** - ON으로 해두면 에디트 윈도우에 격자무늬가 표시된다. 작업이 좀더 쉬워진다.
- ·**CHECK** - 에디트한 엠블렘을 자신의 VR에 부착한다. 카메라를 조작하여 여러 각도에서 볼 수 있다.
- ·**EXIT** - 밖으로 나간다.

VR TEST **직접 커스텀한 VR을 테스트한다.**

LOAD **저장해 둔 파일을 불러온다.**

SAVE **커스텀 한 VR을 저장한다.**

OPTIONS

게임에 관한 여러 가지 사항들을 변경할 수 있는 옵션.

■GAME SETTINGS

직접적으로 게임에 관계된 사항들을 설정할 수 있다.

- ·**GAME DIFFICULTY** - 게임의 난이도를 설정한다. 1부터 8까지 있다.
- ·**PLAY TIME [1P]** - 1인 플레이 모드의 게임 시간을 설정한다. DEATH는 시간 무제한.
- ·**MATCH COUNT [1P]** - 1인 플레이 모드의 라운드 수를 설정한다.
- ·**PLAY TIME [VS]** - 대전 모드의 게임 시간을 설정한다.
- ·**MATCH COUNT [VS]** - 대전 모드의 라운드 수를 설정한다.
- ·**COMPANY SELECT** - 1P 플레이의 컬러를 설정한다. 컬러 이외의 차이점은 없다.
- ·**SURVIVAL MODE** - 서바이벌 모드. ON으로 설정하면 한게임이 끝나도 라이프가 회복되지 않는다.
- ·**INFIGHT MODE** - 인파이트 모드(일명 개싸움 모드). ON으로 설정하면 원거리 무기를 사용할 수 없게 되며 근접전 밖에 펼칠 수 없다. 근접전의 재미를 만끽 할 수 있는 모드.
- ·**FOG MODE** - 포그 모드. ON으로 설정하면 거리가 멀어질수록 시야가 희미해진다. 상대와 대략 250미터정도 떨어지면 보이지 않게 된다. 원거리 무기도 물론 보이지 않는다.
- ·**QUICK SELECT** - 퀵 셀렉트. ON으로 설정하면 VR 선택 화면이 간략하게 된다.
- ·**QUICK CONTINUE** - 퀵 컨티뉴. ON으로 설정하면 컨티뉴 화면이 간략하게 된다. 그러나 VR을 바꿀 수 없다.



■DEVICE SETTING

패드의 타입과 진동기능을 설정할 수 있다.

- ·**CONTROL TYPE** - 패드의 타입을 설정한다. A, B, C, D 4가지이며 기본은 A타입.
- ·**VIBRATION** - 진동기능. 별도의 푸루푸루팩이 필요하다.

■AV SETTING

오디오 · 비디오 의 설정을 하거나 변경한다.

· AUDIO - 사운드의 출력을 설정한다. 스테레오와 모노 중 하나로 출력.
· BGM VOLUME - 배경음악의 크기를 설정한다.



▲AV 세팅화면

· SE VOLUME - 효과음의 크기를 설정한다.
· BGM TEST - 배경음악을 테스트한다.
· SE TEST - 효과음을 테스트한다.
· MONITOR TEST - 모니터의 상태를 점검한다.
· MONOTOR ADJUST - 모니터의 출력위치를 설정한다.

■SAVE

옵션의 설정 내용을 저장한다.

■LOAD

저장해 둔 옵션의 설정 내용을 불러온다.

그녀의 목소리

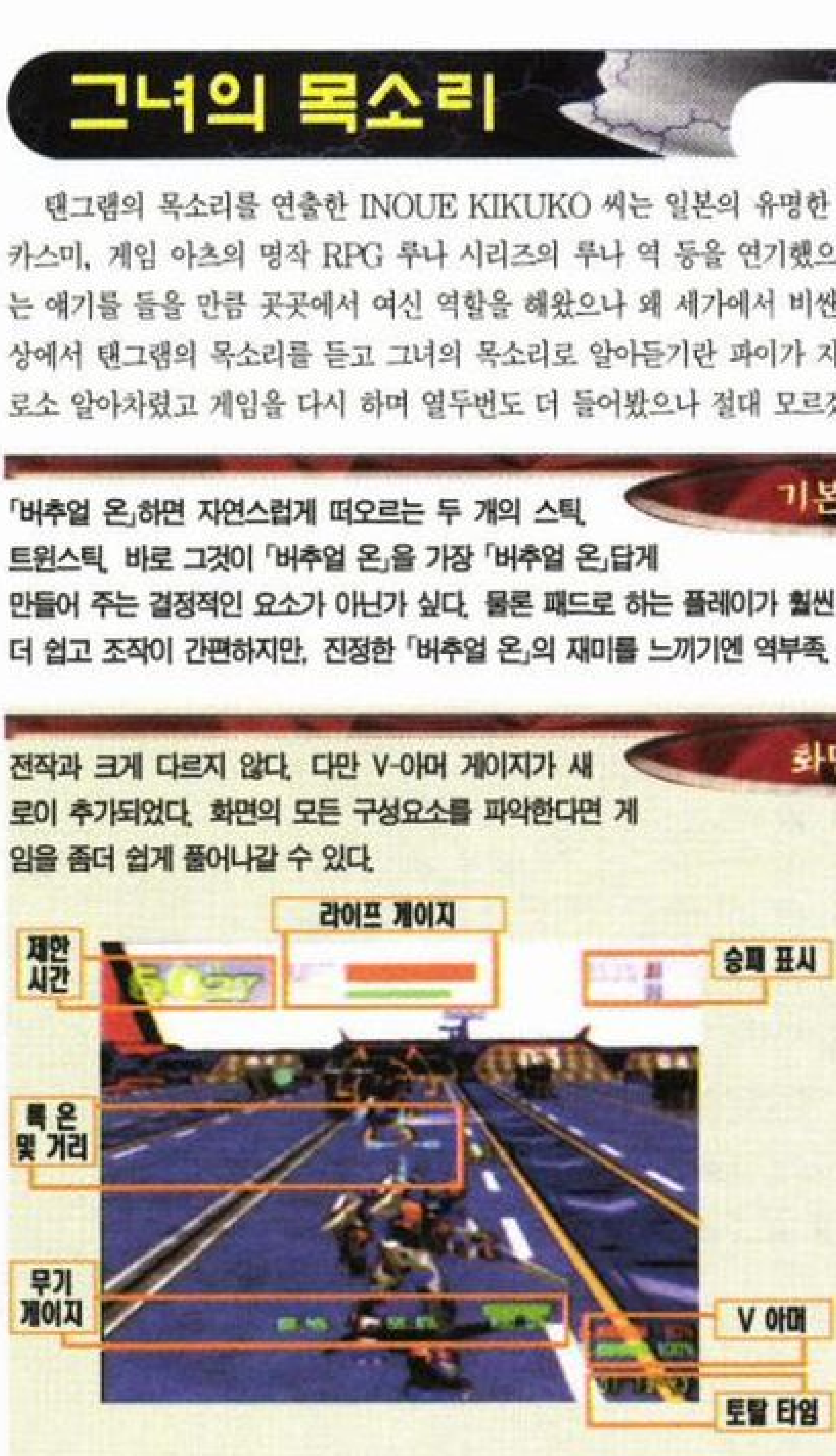
탠그램의 목소리를 연출한 INOUE KIKUKO 씨는 일본의 유명한 성우이자 가수. 그녀의 대표작은 아아! 여신님의 베르단디, 란마 1/2의 텐도 카스미, 게임 아츠의 명작 RPG 루나 시리즈의 루나 역 등을 연기했으며 그 외에도 숱하게 많은 애니메이션과 게임에 출연했다. 여신 전문 성우라는 얘기를 들을 만큼 곳곳에서 여신 역할을 해왔으나 왜 세가에서 비싼 성우를 기용하여 탠그램의 목소리를 부탁했는지는 영원한 미스터리다. 게임 상에서 탠그램의 목소리를 듣고 그녀의 목소리로 알아듣기란 파이가 자이언트 스윙을 하기보다 더 어렵다. 본인도 엔딩 크레딧이 올라갈 때에야 비로소 알아차렸고 게임을 다시 하며 열두번도 더 들어봤으나 절대 모르겠더라….

기본조작 설명

「버추얼 온」하면 자연스럽게 떠오르는 두 개의 스틱. 트윈스틱. 바로 그것이 「버추얼 온」을 가장 「버추얼 온」답게 만들어 주는 결정적인 요소가 아닌가 싶다. 물론 패드로 하는 플레이가 훨씬 더 쉽고 조작이 간편하지만, 진정한 「버추얼 온」의 재미를 느끼기엔 역부족. 「버추얼 온」은 드캐로 발매되는 트윈스틱의 역사적인 첫 작품이다(게다가 마지막일것이다…). 비록 엄청난 가격에(소프트 한 개 값이다… 젠장) 처를 떨지라도 반드시 구입하여 「버추얼 온」의 '맛'을 느껴보자.

화면의 구성

전작과 크게 다르지 않다. 다만 V-아머 게이지가 새로이 추가되었다. 화면의 모든 구성요소를 파악한다면 게임을 좀더 쉽게 풀어나갈 수 있다.



① 제한시간 - 한 라운드의 시간을 표시한다. 당연히 0이 되면 타임 오버.
② 라이프 게이지 - 흔히 말하는 에너지. 다 없어지면 지게된다. 위가 플레이어의 게이지 이고 아랫쪽이 상대의 게이지 이다. 오른쪽 위에 숫자로도 표시된다.
③ 승패 표시 - 이긴 라운드의 수를 표시한다. 윗쪽이 플레이어 아랫쪽이 상대의 것이다.
④ 무기 게이지 - 왼쪽부터 각각 LW CW RW를 나타낸다. 각각 무기의 사용 잔량과 충전량을 나타내며 빨간색으로 표시되는 무기는 사용할 수 없다. 게이지 색깔이 황색으로 변한다면 근접거리에서 근접공격을 할 수 있다는 것을 나타낸다. 무기에 따라 사용량, 충전 속도 등이 다르다.
⑤ 록 온 및 거리 - 적과의 거리에 따라 록 온 사이트의 표시가 바뀐다. 근접 거리라면 더블 록 온 상태가 되며 오른쪽의 숫자는 상대와의 거리를 나타낸다. 상대와의 거리가 30미터 이내라면 숫자는 파란색으로, 100미터 이내라면 빨간색으로, 400미터 이내라면 노란색으로, 400미터 이상이라면 하얀색으로 표시된다.
⑥ 토탈 타임 - 드림캐스트 모드에서만 나타나며 미션 1부터 지금까지의 총 플레이 시간이 표시된다.
⑦ V 아머 - 「버추얼 온」에서 새로 생긴 게이지. V 아머란 적탄을 튕겨버리는 능력을 수치화한 것이며 이 수치가 높다면 파워가 약한 적탄에는 데미지를 입지 않는다.

통상 이동

패드의 조작은 A타입을 기준으로 했다. 패드의 조작버튼의 약칭은 각각 LT-Left Turbo(X버튼) RT-Right Turbo(B버튼) LW-Left Weapon(L버튼) RW-Right Weapon(R버튼) CW-Center Weapon(L+R버튼) ⓙ-Jump(Y버튼) ⓖ-Guard(A버튼) ⓐ-Aanlog Stick(아날로그 스틱) 이다. 트윈스틱 조작의 L은 왼쪽스틱, R은 오른쪽 스틱이다. 조작표의 왼쪽이 패드, 오른쪽이 트윈스틱이다.

전진

패드	트윈 스틱
↑	↑ ↑ (L R)



▶걷기. 완벽한 이족보행 로봇을 만드는 것은 모든 로봇 공학도의 꿈이다!!

후진

패드	트윈 스틱
↓	(L R) ↓ ↓



▶뒤로 걷기 시선은 전방을 향한다

좌로 이동

← ←L ←R



▲왼쪽으로도 가고…

앉기(단, 공격시에만 앉음)

Ⓖ L→ ←R

좌선회

←A L↓ ↑R



▲지루박은 왼쪽으로 돌리고

버티컬 턴

「버추얼 온」에서 새로 생긴 기능이며 대쉬 중에 방향을 바꾸어 달릴 수 있다. 여러모로 쓸모있는 기술이다. 대쉬중에 방향키나 스틱을 중립에 둔 후 가고자 하는 방향으로 조정한다. 단 좌우로 90 만 방향을 바꿀 수 있다. 대각선으로 대쉬중에는 좌우로 45° 씩 방향 전환을 한다.



▲사진으로 확인할 수 있겠는가?

점프 캔슬

G L→ ←R

우로 이동

→ L→ R→



▲오른쪽으로도 간다…

우선회

A→ ↑L R↓



▲탱고는 오른쪽으로 돌린다

대쉬 캔슬

대쉬 중에 LT or RT



▲머뭇 머뭇

점프

Y(J)



▲飛上

대각선 이동

↖↗ ↙↘ (L) (R)



▲적탄을 피하는데 있어서 가장 중요한 움직임이다

대쉬

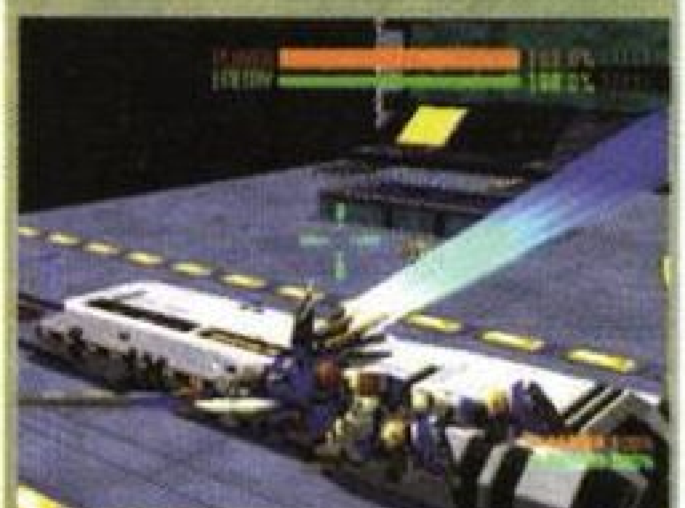
가고자 하는 방향 + LT or RT



▲주 이동수단이다

공중 대쉬

점프 상승중 가고자 하는 방향 + LT or RT



▲「버추얼 온」의 신기술

2단 점프

점프 상승중에 다시 한번 점프를 입력

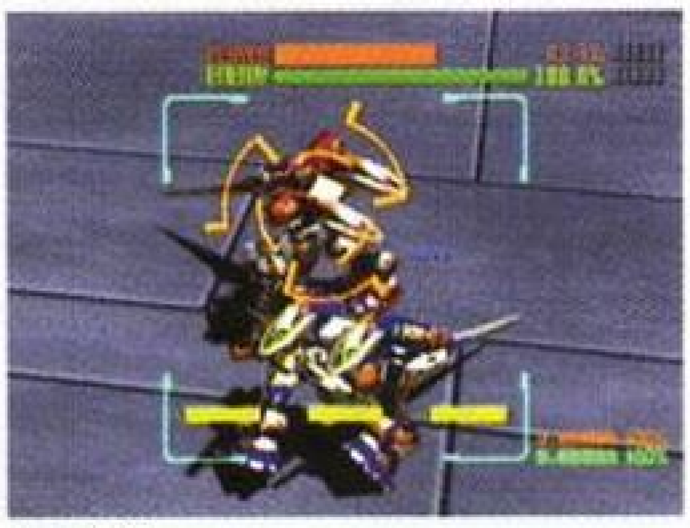


▲아까보다 더 높다(진짜?)

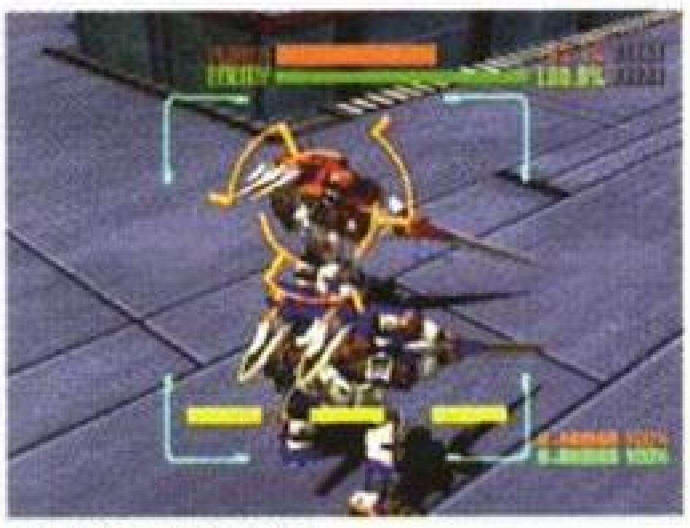
근접거리에서의 이동과 조작

■퀵 스텝

간혹 컴퓨터와 대전하다 보면 적이 근접 거리에서 번개같이 내 등 뒤로 돌아나가며 나를 공격하는 때가 있다. 이런 움직임이 바로 퀵 스텝이며 조작법은 터보 버튼을 누른 직후 원하는 방향을 입력하면 된다. 상대와 완전히 밀착되어 있다면 등 뒤로 돌아갈 수 있다. 재빠른 움직임으로 유리한 위치를 차지하자. 고수가 되기 위해선 반드시 마스터해야 한다.



▲순식간에…

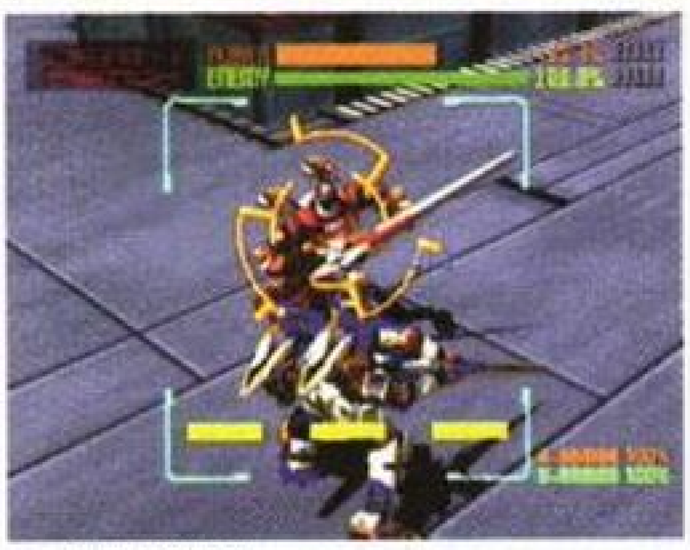


▲등 뒤로 돌아나간다!!

■가드

근접 거리에서 앉는 조작을 하면 무기나 팔을 들어 가드를 할 수 있다. 근접전에 있어서 필수 불가결한 기술이며 근접 공격중 가드 버튼으로 공격 캔슬도 가능하다. 그러나 가드를 하고 있는 상태에서는 움직일 수 없으며 상대와의 거리가 벌어지면 가드는 자연 해체된다. 또 가드 상태에서라도 근접 공격을 막으면 일정량의 데미지가 있으며 상대가 원거리 무기 공격을 한다면 전부 맞아야 한다.

G　　L→ ←R



▲굳세게 지키련다

■공격

공격은 두 개의 공격버튼을 각각 조작하거나 조합하여 하게 된다. 적을 록 온 한 상태에서 공격해야 제대로 명중하며 무기의 유도 성능을 기대 할 수 있다. 록 온 된 상태는 플레이어의 시야에 적이 있으며 적의 주위에 원으로 표시된다. 적이 시야에서 사라졌다면 공격에 앞서 우선 적을 찾아내서 록 온 하는 것이 가장 중요한 일이다.

■기본 공격

가장 기본적인 공격이며 근접거리만 아니라 면 언제 어느 때고 나간다. 그러나 버튼조합, 공격 상태에 따라 조금씩 변형된 공격을 하기도 한다.

LW　CW　RW

■점프 공격

점프중에 공격버튼을 누른다. 기본 공격 뿐 아니라 터보 버튼과 조합한 터보공격도 할 수 있다. 그러나 공격을 하면 2단 점프, 공중 대쉬를 할 수 없게 된다. 또한 공중에서 상당시간 머물러 있고 공격을 마치고 착지하기까지 딜레이가 상당히 길어 적의 표적이 되기 쉽다. 함부로 남발해선 안된다.

점프중에 LW or RW or CW



▲점프 공격

■슬라이딩 공격

대쉬중에 앉아 공격을 하게되면 몸을 낮추거나 구르면서 공격을 하게된다. 기본적으로 대쉬공격이나 앉아 공격과 별 차이 없으며 적의 공격을 좀더 쉽게 회피한다. 대쉬중에 하는 공격이라 터보공격은 하지 못한다.

대쉬중에 G + LW or RW or CW

■대쉬 공격

대쉬중에 공격을 한다. 대쉬 공격을 하면 시야가 이동하여 자동으로 적을 따라가 적을 록 온 한 후에 공격한다. 적의 위치를 파악할 수 있어 좋다. 대쉬 방향에 따라 무기의 형태나 데미지, 명중률이 달라진다. 전작보다 딜레이가 늘고 명중률도 떨어졌지만 주된 공격법 중 하나.

대쉬중에 LW or RW or CW



◀옛날이 좋았다

■공중 대쉬 공격

지상에서의 대쉬 공격과 크게 다를 바 없다. 공격을 끝내고 착지를 할 때까지의 딜레이는 점프 공격과 비슷한 수준. 가장 자주 쓰이는 공격. 역시나 터보 공격은 할 수 없다.

공중 대쉬중에 LW or RW or CW



◀미노프스키 크래프트! (의미불명)

■앉아 공격

앉기 조작과 동시에 공격을 하면 앉아서 공격을 한다. 기본 공격과 조금씩 다른 액션으로 공격을 하며 대개 데미지와 공격 유형에 변화가 있다. 물론 터보공격도 가능하다. 걷기나 달리기 중에 입력하면 앉은 상태에서 약간씩 이동이 가능하다. 그러나 이동거리가 극히 짧아 특별히 쓸만한 데가 없다.

G + LW or RW or CW



▲앉아 공격

■터보 공격

「버추얼 온」에서 새로 생긴 공격이다. 좌터보, 우터보와 공격 버튼을 조합하여 특수한 공격을 한다. 우 터보와 조합한 공격은 대개 데미지가 높고 무기 게이지의 소모가 큰 공격들이다. 좌 터보 공격은 대개 데미지는 적지만 파워가 강해 상대의 V 아머에 피해를 준다. 터보 공격은 지상에서나 점프중, 앉아 공격중에만 나가며 대쉬중이나 공중 대쉬중에는 나가지 않는다.

- 우 터보 공격

RT + LW or RW or CW



▲강하다!

- 좌 터보 공격

LT + LW or RW or CW


▲사진으로 봐선 모르겠지만 아머가 꺾입니다…

근접거리에서의 조작

■기본 근접 공격

상대와 근접 거리가 되면 더블 록 온 상태가 되고 무기 게이지가 황색으로 변하며 기본 공격이 근접 공격으로 변한다. 대개 손에 들고있는 무기나 손으로 직접 공격하며 공격 거리까지 자동적으로 이동을 하게 된다. VR에 따라 데미지, 판정, 딜레이가 크게 차이난다.

더블 록 온 상태에서 LW or RW or CW



▲이건 누구나 세다

■앉아 근접 공격

더블 록 온 상태에서 앉아 공격을 하면 나간다. 상대의 하단을 노리고 공격하지만 특별히 하단을 가드할 필요는 없다. 보통의 근접공격과 액션이 조금 다르고 데미지나 파워가 약간씩 다르다.

더블 록 온 상태에서 G + LW or RW or CW

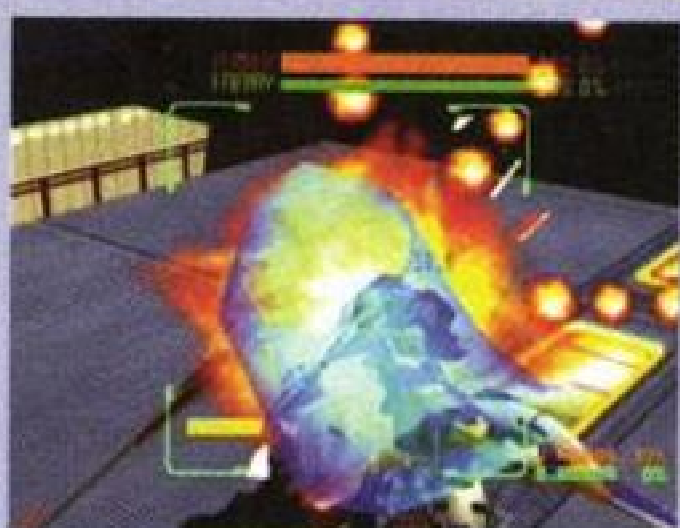


▲전작에선 이를 이용, 3단 캔슬을 했던 전설적인 인물도 있었다

■터보 근접 공격

터보 공격을 근접 거리에서 사용할 수 있다. 그러나 좌 터보 공격은 없어 기본 좌 터보 공격이 나가게 된다. 기본 근접 공격과는 다른 새로운 근접 공격으로 VR마다 다양한 액션이 준비되어 있다.

더블 록 온 상태에서 RT + LW or RW or CW


▲비트너클!

■소점프 공격

제자리에서 점프한 뒤 하강하며 공격한다. 근접전에서 상대의 공격을 피하며 카운터 공격을 할 수 있으나 상대가 거리를 벌리며 공격한다거나 등 뒤로 돌아가서 대기중 이라면 엄청난 헛점을 노출하게 된다. 실패한다면 죽음으로 보상하길……

더블 록 온 상태에서 J + CW


▲상당히 멋있다

■다운공격

쓰러진 적에게 다운 공격을 할 수 있다. 원거리에서도 가능하긴 하지만 데미지가 극히 미약하여(라이프의 1~3% 정도) 별 쓸모가 없지만 근접전에선 상당히 중요한 공격. 쓰러진 상대와의 거리가 중요하며 타이밍을 놓친다면 통상 접근 공격이 나가거나 상대가 맞지 않는다. 다운된 상대가 더블 록 온 상태여야 한다.

더블 록 온 상태에서 다운된 적에게 LW or RW



◀마무리~

■가드 리버설 공격

가드중에 공격을 입력하면 된다. 그러나 그다지 믿을만한 공격은 아니다.

가드중에 LW or RW

▶일단 막고



▼번개같은 반격!



■전방 대쉬 근접 공격

전방 대쉬중에 ↓+ LW or RW or CW	L↓ R↓ + LW or RW or CW

전방(대각선 전방 포함) 대쉬중에 입력하면 적과의 거리에 상관없이 무조건 근접 공격을 하게 된다. 근접전에 강한 캐릭터를 다루다 보면 자주 쓰게 된다. 거리 조절을 잘 하는 것이 고수로의 지름길.


▲그러나 적은 저 멀리…

■스페셜 버튼

A↓	스타트 버튼

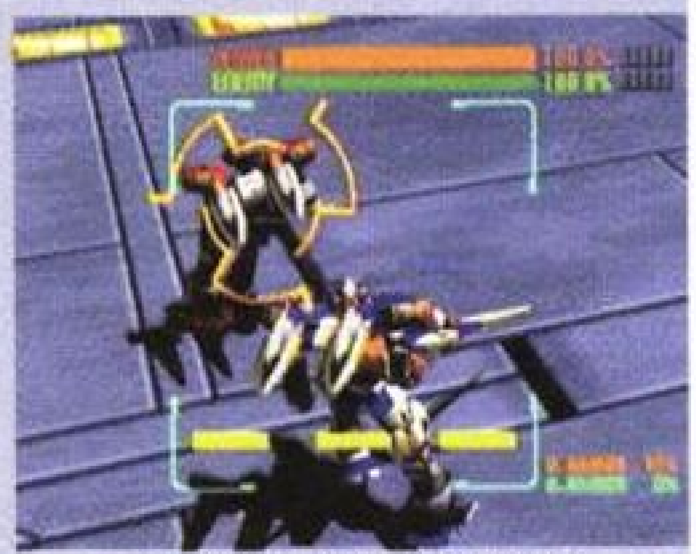
여러 가지 특수 기능이나 무기들을 사용할 수 있게 하는 버튼. VR마다 용도와 방법은 제각각이며 사용하지 않는 VR도 있다.

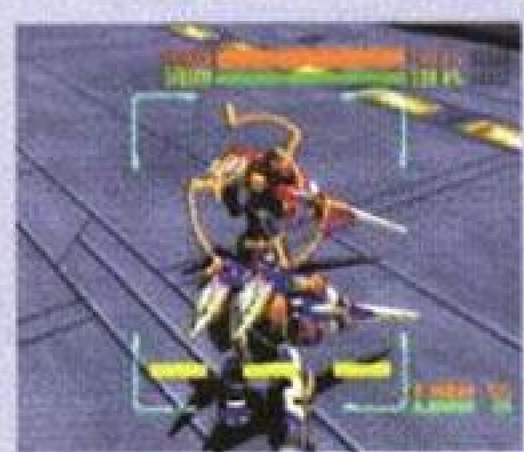

▲이런데 쓰자

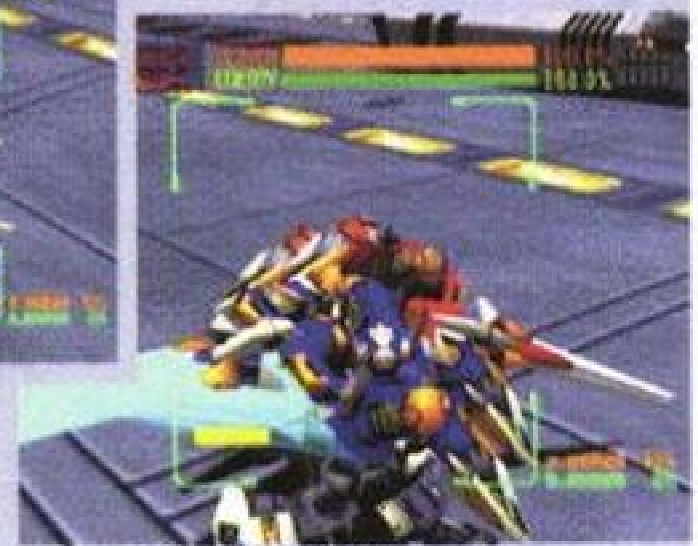
■퀵 스텝 근접 공격

퀵스텝 중 방향 입력과 동시에 + LW or RW

퀵 스텝과 동시에 공격을 하면 된다. 컴퓨터가 보여주는 환상적인 등 베기의 실체는 바로 이것이다. 퀵 스텝과 동시라고는 하지만 움직임이 끝난 다음 공격을 해야 제대로 들어간다. 단단히 가드를 하고있는 상대의 등을 노리자.


▲한번 더 보자. 앞에 있다가…


▲등 뒤로 돌아간다. 딱 걸렸어!!


▲Dead Six가 잡힌 적은 이미 시체다

고수가 되자!!

전작인 「버추얼 온」이라면 모를까 국내 아케이드에서 이 게임을 접해본 사람들은 극소수라고 생각한다(며칠 전까지만 해도 테크노마트에 있었다. 국내에 단 하나뿐인 「버추얼 온」. 그러나 고장난 채로…). 물론 전작의 패턴이나 전략도 어느 정도 먹히지만 「버추얼 온」만의 새로운 요소들이 첨가되어 진정한 고수가 되기 위해서는 새로운 전략이 필요하다.



적을 알고나를 알자

자신이 조작하는 VR과 공격 무기의 특성을 파악하는 것이 가장 기본적이고 가장 중요한 일이다. 뒤에 VR별 공략에서 자세히 다루겠지만 특히 이 게임은 VR에 따라 기본 능력이 천차만별이다. 어떤 상황에서도 무리 없이 싸워나갈 수 있는 녀석이 있는가 하면 접근전에선 죽을 쑤지만 때려놓고 도망가는데는 천부적인 녀석도 있다. 게다가 「버추얼 온」는 V 아머가 새로이 생겨나고 터보 공격이나 스페셜 버튼의 활용 등으로 인해 전작에 비해 다양한 공격법과 추가적인 기능을 발휘하는 무기가 많다. 이런 추가적인 기능들을 제대로 알고 활용한다면 쉽게 이길 수 있다.


▲이게 어떤 공격인지 상상이나 가는가?


▲남자는 클수록 사랑받는다

적을 놓치지 말자

배틀 필드를 부산하게 돌아다니다 보면 어느새 상대를 시야에서 놓쳐버리는 일이 허다하다. 상대를 시야에서 놓쳐버리면 우선 자신의 공격을 상대에게 맞추기 힘들며 상대가 어디에서 무슨 공격을 해대는지 전혀 알 길이 없다. 초보자들은 어리버리하다가 어딘가에서 날아오는 공격을 고스란히 얻어맞고 죽는 경우가 많다. 놓쳐버린 상대를 다시 찾는 법은 크게 세가지 방법이 있다. 좌선회·우선회를 이용하여 VR을 돌려 찾는 방법과

대쉬 공격을 하여 자동으로 찾는 방법, 점프를 하여 자동으로 찾는 방법이 있다. 선회는 제자리에서 선회를 하기 때문에 적의 표적이 되기 쉽고 상대가 계속해서 이동중이라면 찾더라도 다시 놓치기 일쑤이다. 대쉬 공격은 자신의 이동과 공격을 겸하지만 대쉬 공격의 딜레이를 무시할 수 없다. 점프를 하면 대쉬 공격처럼 자동적으로 시야가 옮겨져 상대를 록 온 하게 되며 상대를 찾았다면 재빨리 캔슬하자. 공중에서보다는 지상이 여러 가지 상황에 적절하게 대응 할 수 있기 때문이다. 상대를 놓쳤다 싶으면 항상 점프 캔슬로 상대를 다시 록 온 하자.


▲일단 적이 보여야 나도 산다. 점프 캔슬을 습관화 하자

거리조절은 필수

모든 대전게임이 그렇지만 특히나 이 게임은 거리조절이 중요하다. 배틀 필드가 넓고 무기들마다 추적성, 판정, 데미지 등이 제각각이라 자신의 VR에 유리한 거리를 유지하는 것이 중요하다. 근접전에 능한 VR이라면 상대에게 접근하는 것이 최대의 과제이고 강력한 원거리 무기를 가지고 있다면 최대한 상대를 접근하지 못하게 하는 것이 유리하다. 게다가 각각의 배틀 필드마다 고유의 엄폐물을 가지고 있기에 이를 적극 활용하는 것도 상당히 중요하다.


▲내가 이 거리에서 뭘 어쩌란 말이냐


▲백날 쏴봐야 헛일

근접전은 일발 역전의 기회

제아무리 약한 VR이라도 근접공격의 파워는 여느 VR 못지 않으며 가장 강력한 공격원 중 하나다. 게다가 공격을 명중시키면 대개 상대방을 다운시켜버릴 수 있어 재차 다운공격을 하거나 거리조절을 위해 도망가기 용이하다. 이런 까닭에 어떤 VR이 되었든 상대를 쉽게 이기기 위해서는 근접 공격을 시도하고, 상대는 최대한 피하려고 한다. 쉽게 근접 공격을 히트시키기 위해서는 우선 상대와의 거리를 좁혀야 한다. 주로 상대방의 공격을 피해 전방 대쉬나 대각선 대쉬로 파고들거나 대쉬 공격 딜레이나 점프 착지를 틈타 상대와 접근을 시도하자. 일단 더블 록 온 상태가 되면 사정거리가 긴 무기로 공격하여 접근과 공격을 동시에 시도하자. 대부분 점프하여 회피하거나 측면 대쉬 공격으로 도망가며 공격하는 경우가 많다. 이럴 때는 상대의 반응에 따라 대쉬로 도망가면 나도 대쉬 이동으로 근접 공격을 캔슬하며 따라가고 점프로 회피하면 먼저 점프 캔슬을 하여 상대의 착지를 미리 기다리자. 간혹 소점프 공격을 하는 경우가 있는데 이럴 경우에는 점프 회피와 구분이 어렵다. 일단 공격을 캔슬하고 몇 걸음 물러난 뒤 상대가 소점프 공격을 헛친다면 다시 공격하자.


▲나조차 강하단 말이다

공격 캔슬

통상 공격은 캔슬할 수 없지만 근접 공격은 캔슬할 수 있다. 방법은 근접 공격 도중 가드 버튼을 누르거나 대쉬 이동, 점프를 하면 된다. 특히 공격 판정이 이미 나온 상태에서도 캔슬할 수 있어 연속공격이나 막히면 도망가기 등에 유용하게 쓰인다. 예를 들어 테무진이 근접 거리에서 CW나 LW 중 칼을 절반쯤 휘둘렀을 때 신속히 캔슬하고 RW를 누른다면 2단 공격을 할 수 있는 것이다. 상대방이 첫 번째 공격을 가드하고 딜레이를 노려 공격해 들어올 때 사용하면 효과를 볼 수 있다.




▲막으면


▲찌른다

원거리 공격

접근전 능력이 떨어지는 VR들의 대부분은 뛰어난 원거리 공격무기를 가지고 있다. 이런 무기들은 높은 데미지와 파워, 뛰어난 추적 기능, 길거나 제한 없는 사정거리 등의 특성을 가진 것들이 대부분인데 문제는 한번 발사하고 나면 무기 게이지의 사용량이 크고


▲원거리 공격이라면 이쯤은 돼야…

충전시간이 오래 걸려 연달아 쓸 수 없거나 중요한 순간에 쓰지 못할 때가 많다는 것이다. 그래서 원거리 공격으로 이기기 위해서는 자잘한 견제를 계속 해주어 상대의 패턴이나 움직임을 봉쇄하고 접근을 막으며 확실한 기회에 큰 데미지를 주는 전략이 효과적이다. 앞서 말한 원거리 공격들의 대부분은 상대와의 거리가 멀면 멀수록 진가를 발휘하게 되니 항상 거리 조절에 신경을 쓰자.

공격을 피해보자

안맞고 때리는 것이 대전게임의 최고 과제임은 누구도 부정하지 못할 것이다. 이 게임도 마찬가지라 누구나 최대한 안맞으려 도망가게 마련이다. 근접거리에서의 회피는 주로 점프 캔슬을 사용하며 점프 캔슬로 적의 공격을 흘린 뒤 카운터 공격을 하거나 도망치며 대쉬공격을 노릴 수 있다. 원거리에서 적탄을 피하기 위해서는 최대한 적탄이 접근하길 기다렸다가 옆으로 살짝 피해 흘려보내는 것이 가장 좋다. 우선 상대가 큰 움직임을 하지 않는 한 상대를 시야에서 놓치지 않을뿐더러 공격 이후의 상대의 움직임도 파악이 되고 상대의 공격을 보고 피하며 카운터도 가능하기 때문이다. 그러나 연발 공격이나 추적성이 뛰어난 공격의 경우 이런식으로는 피하기 어렵다. 추적성이 뛰어난 공격은 적탄이 닿기 직전까지 끌어들인 다음 전방이나 대각선 대쉬를 한 뒤 버티컬 턴으로 따돌리자. 상대가 판정이 넓은 확산형 무기로 공격해 올 때는 좌·우 대쉬 보다는 대각선 대쉬나 점프 캔슬이 유용하다. 원거리에서의 카운터 공격은 주로 전방 대쉬나 전방 대각선 대쉬로 상대와의 거리를 좁히면서 대쉬공격을 하거나 근접전에 강한 VR이라면 전방 대쉬 근접공격을 노리거나 거리를 좁혀 근접전으로 끌고 가도록 하자.





▲이런게 제일 문제



▲이런건 점프다 점프



▲탄환의 비를 뚫고 목숨건 접근을 하자

아짐을 소환하자

엄청난 능력을 가지고 있는 숨겨진 VR 아짐. 아직 정확한 조건이 밝혀지진 않았지만 아짐을 불러내고 선택하기 위한 방법을 소개한다.

첫째, 드캐의 날짜를 2000년 2월 15일 이후로 맞춘다.

둘째, 옵션의 게임 세팅에 가서 난이도를 1, 시간은 90초로 설정한다.

셋째, 드캐 모드로 게임을 시작한다. 최대한 얍삽하게 플레이를 해야한다. 상대에겐 최소한의 데미지 만을 입히고 도망만 다니며 시간 제한으로 이기기 위해 노력하자.

넷째, 얍삽하게 플레이를 해 나간다면 미션이 시작될 때 위쪽으로 화살표가 나타나고 하늘에서부터 아짐이 내려와 상대를 밟아 터뜨린다.

다섯째, 아짐과 싸운다. 한 라운드만이라도 좋으니 이겨야 한다. 단, 시간 제한으로 이겨서는 안된다.

여섯째, 아짐을 한 라운드라도 이겼다면 일부러 지고 컨티뉴를 하지 않거나 게임을 계속 진행하여 엔딩을 본다. 게임이 끝나고 세이브를 한다는 화면이 나오면 OK. 옵션에 가서 확실히 세이브하자.

일곱째, 캐릭터 선택 화면에서 랜덤 셀렉트에 가서 좌 터보 공격을 누른 뒤 우 터보 공격을 누르면 랜덤이 아짐으로 변한다. 이때 선택하면 사용 할 수 있게된다.

아짐의 사용법은 아래쪽의 VR분석을 참조하자. 주의할 점은 날짜를 2000년 2월 14일 이전으로 고치면 아짐이 사라진다는 것이다.



▲아짐의 등장 고우키의 등장과 흡사하다



▲혼신의 힘을 다해 아짐을 이겨보자



▲성공적인 아짐의 셀렉트 화면

VR 분석

MBV-707-G TEMJIN



기본 공격		
LW	CW	RW
파워 봄	소드	롱 런쳐
특수 공격		
공중 전방 대쉬중에 CW (모든 무기 게이지가 100% 일 때)		
특수공격 2		
선회중에 CW (LW, RW 게이지가 100% 일 때)		

파워 봄

적을 향해 폭탄을 던진다. 공격 형태에 따라 폭파되는 거리와 범위가 다르다. 데미지도 적고 날아가는 속도가 느려 히트시키기도 어렵다. 또한 추적성도 기대하기 어렵고 무기 게이지도 많이 소모되어 연달아 쓸 수도 없다. 그러나 V 아머에 상관없이 데미지를 주며 폭탄이 터지면서 생기는 폭발 영역은 관통력이 낮은 적탄을 없애주는 역할을 한다. 주로 상대에게 데미지를 주기보다는 적탄을 없애기 위해 사용한다. 사정거리는 던지는 방법에 따라 제각각. 앉아 공격은 기본 공격과 크게 다르지 않고 포즈가 약간 다를 뿐이다.


▲다목적으로 쓰인다

· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 땅에 튕기며 공격하고 우 터보 공격은 전방의 상공으로 던져 공중에서 폭파시킨다. 우 터보 공격을 한 뒤 글라이딩 보드를 사용하는 깜짝쇼를 연출해 보자.


▲저 하늘의 별로 만들자

· **대쉬 공격** - 대쉬중에 폭탄을 던진다. 특히 전방 대쉬중에 던지면 자동적으로 폭발 영역에 들어가게 되어 안전하다. 슬라이딩 공격은 대쉬 공격과 별다른 차이가 없지만 후방 대쉬 슬라이딩 공격은 사정거리에 제한이 없다.


▲티트리고 들어가자

· **점프 공격** - 공중에서 던지면 사정거리에 제한이 없이 끝까지 날아간다. 그러나 공중 대쉬 공격은 지상 대쉬 공격처럼 사정거리에 제한이 생긴다.

· **근접 공격** - 칼을 휘두른다. 근접 CW 공격과 비슷하지만 좀더 빠르며 두 번의 연속공격으로 이루어진다. 좌 터보 공격은 통상 좌 터보 공격과 같고, 우 터보 공격은 잭키의 비트너클을 연상케 하는 움직임으로 적을 주먹으로 내리친다. 앉아 공격은 리온의 천궁퇴와 비슷한 모션으로 공격한다.


▲천궁퇴!

소드


▲사실은 뻥튀기다

칼을 휘둘러 상대에게 얇고 넓은 검기를 발사한다. 직접적인 데미지는 적지만 명중한다면 V 아머를 무시하고 데미지를 주며 웬만한 적탄은 다 없애버리고 날아간다. 추적성은 별로지만 판정이 커서 의외로 잘 맞는다. 무기 게이지 소모량도 커 남발할 순 없지만 적절한 때 사용하여 자잘한 적탄을 날려주자. 단 사정거리가 그리 길지는 않다. 앉아 공격은 조금 더 빨리 검기를 날린다.

· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 검기를 수직으로 발사한다. 거리에 제한이 없으며 데미지 차이는 별로 없다. 우 터보 공격은 통상 공격과 다른 모션으로 공격하며 데미지, 파워 등이 약간씩 다르다.


▲울트라빔

· **대쉬 공격** - 기본 공격과 별 차이 없다. 그러나 후방 대쉬 공격은 사정거리가 두배 가까이 늘어난다. 슬라이딩 공격 역시 별 차이 없다.

· **점프공격** - 기본 공격과 큰 차이가 없다.

공중 대쉬 공격도 지상 대쉬 공격과 같다.

· **근접 공격** - 칼을 크게 휘두른다. 공격력이 대단하며 공격 판정은 넓고 발동 속도는 조금 느린 편이나 공격 거리가 길어 근접전에서의 주력기술이다. 좌 터보 공격은 통상 좌 터보 공격과 같고 우 터보 공격은 우측으로 한바퀴 돌며 크게 칼을 휘두른다. 앉아 공격은 하단 쪽을 노리며 칼을 휘두르고 점프 공격은 칼로 내리치는 것이다.


▲强襲!!

롱큰혀

테무진의 주력 무기. 데미지도 괜찮고 무기 게이지의 소모량도 적고 추적성도 뛰어난 편. 거리 제한도 없어 맘 편하게 아무 때나 난사해도 된다. 그러나 최대의 약점은 파워가 약해 상대의 V 아머 내구력이 높거나 거리가 멀다면 전혀 데미지를 줄 수 없다. 공격 형태에 따라 발사하는 빔 수와 공격력이 달라진다. 중 · 장거리에서 상대의 딜레이를 노리고 공격하자.


▲아! 옛날이여…

· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 데미지는 없지만 파워가 높아 상대의 V 아머를 상당량


▲맞춘다면 최고

없앨 수 있다. 사정거리는 짧은 편이지만 추적성이 좋아 맞추는데 그다지 어려움은 없다. 우 터보 공격은 라이덴의 레이저처럼 전방으로 직선의 굵은 레이저를 발사한다. 엄청난 데미지를 자랑하나 상대가 정확히 전방에 있지 않으면 맞지 않는다. 보스전에서 특히 위력을 발휘한다.

· **대쉬 공격** - 전방 대쉬 공격은 굵고 강력한 빔을 두발 발사하며 적에게 접근하기 쉽고 명중시 데미지도 크기 때문에 자주 쓰이는 공격이다. 후방 대쉬 공격은 굵은 빔을 세발, 좌 · 우 대쉬 공격은 각각 네발 씩 쏜다. 전작에선 최고의 공격이었던 좌 · 우 대쉬공격이 「버추얼 온」에선 V 아머로 인해 거의 무용지물이다. 전작처럼 활용하기 위해서는 우선 상대의 V 아머를 낮춰야 한다.


▲그나마 쓸만합니다

· **점프 공격** - 공중에서 네발을 연사한다. 공중 대쉬 공격은 지상에서의 공격과 별 차이가 없다.

· **근접 공격** - 칼로 찌르고 엘보로 밀쳐내는 2단 공격. 상당히 빠르고 안정적이라 자신을 공격하러 달려오는 상대를 카운터로 찌르기에 적격이다. 통상 좌 터보 공격과 같고 우 터보 공격은 앞으로 덤블링하며 벤다. 앉아 공격은 하단을 노리고 찌른다.



▲노련합니다

특수공격

전작의 필살기 글라이딩 럼과 비슷한 공격. 공중에서 무기를 보드 삼아 서핑을 즐긴다. 직선으로 날아가며 당연히 추적성은 0. 척 보기에도 알 수 있듯이 데미지는 무척 높으나 상대가 바보가 아닌 이상 절대 히트시킬 수 없는 공격이다. 도발용이나 도주용으로 써주자.


▲바다 사나이

특수공격2

전작의 VR 도르카스의 필살기 메가 스핀 해머와 비슷하다. 빙글빙글 돌며 적을 향해 돌진하며 칼을 휘두른다. 근접거리에서 갑자기 써준다면 간혹 히트시킬 수 있다. 역시나 별 쓸모없는 기술.


▲돌고 도는 물레방아

이 게임의 주인공답게 테무진은 밸런스가 잘 잡혀있다. 높은 기동성과 빠른 움직임, 대쉬거리도 긴 편에 속하고 근접전 능력도 뛰어나고 원거리 무기들도 나쁘지 않다. 초보자들이 조작하기에도 편하고 고수들이 사용해도 꿀리지 않는 VR 이다. 주요 전략도 여러 가지로 짤 수 있는데 전형적인 파이팅 VR로도 쓸 수 있고 원거리 히트 & 런용으로도 쓸 수 있다. 그러나 테무진의 원거리 공격 무기는 사정거리가 긴 무기들이 별로 없어 중 · 장거리를 유지하는 게 좋다. 상대의 딜레이를 노려 자주자주 RT + RW를 써주자. 어느 정도 거리가 있어도 파워 봄으로 적탄과 상대의 움직임을 봉쇄하고 순식간에 접근하여 전방 대쉬 근접 공격으로 베어버릴 수도 있다. 원거리 전을 하게 되면 우선 상대의 V 아머를 줄이고 원거리에서 롱 런처, 검기 등으로 조금씩 라이프를 깎고 도망 다니는 방법이 최선이다. 접근전에서는 주로 CW와 LW가 쓰이며 공격 캔슬로 2단 공격이 가능하다. CW로 공격하다가 검을 절반쯤 휘둘렀을 때 캔슬하고 곧장 RW 공격을 하면 빠르게 2단 공격을 할 수 있다.

HBV-502-H8/RVR-75 RAIDEN

기본 공격		
LW	CW	RW
그라운드 네이팜	레이저	하이퍼 바주카
특수 공격		
점프 상승중에 스페셜 버튼		



그라운드네이팜

적을 향해 지뢰처럼 생긴 네이팜탄을 던진다. 데미지는 보통이지만 사정거리가 길고 상당량의 V아머를 소모시킨다. 추적 성능은 별로지만 적의 움직임을 봉쇄하고 몰아나갈 때 잘 쓰인다. 잘만 굴리면 필드의 벽이나 장애물에 모서리가 맞고 튕겨나가 쓰리쿠션을 노릴 수도 있다. 앉아 공격은 통상 공격과 큰 차이가 없다.


▲굴러보자

· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 전격구를 상대에게 던진다. 상대에게 닿으면 테무진의 파워 봄처럼 폭파하지만 적탄을 없애주진 못한다. 데미지는 크지 않지만 파워가 엄청나다. 우 터보 공격은 네이팜을 상대에게 던지나 폭파 범위가 옆으로 확산되어 도망치는 상대에게도 히트한다. 그러나 데미지나 파워는 적은 편.

· **대쉬 공격** - 기본 공격과 큰 차이는 없다. 슬라이딩 공격도 기본 공격과 비슷하다.

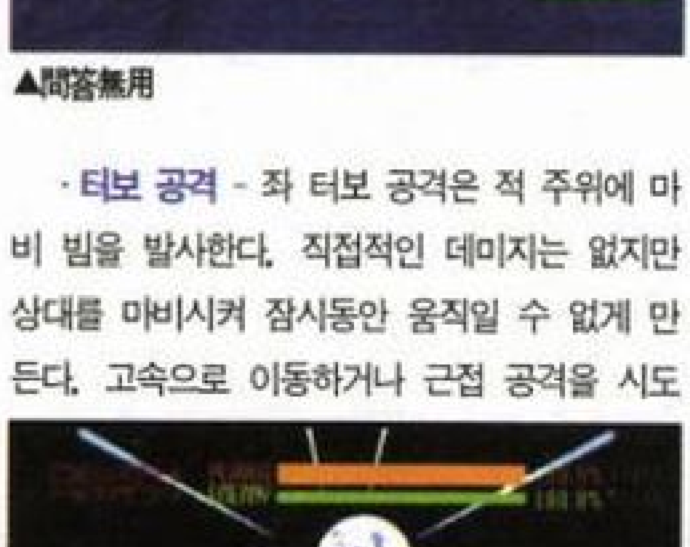
· 점프 공격 - 점프 공격은 LT + LW 처럼 전격구를 만들어 상대에게 던진다. 공중 대쉬 공격은 점프 공격과 큰 차이가 없다. 후방 대쉬 공격은 전격구를 일정시간동안 공중에 머물게 한 후 터지게 하거나, 상대가 닿았을 때 자동적으로 터지게 하는 것이다.

· **근접공격** - 상대를 왼 주먹으로 친다. 빠르고 데미지도 좋지만 판정이 작아 히트시키기 어렵다. 좌 터보 공격은 기본 좌 터보 공격과 같고 우 터보 공격은 울프의 숄더 어택과 흡사한 공격이다. 앉아 공격은 하단을 노리고 바주카를 휘두른다.


▲쫀득!

레이저

두말할 필요 없는 라이덴의 대표적 기술. 한발만 스쳐도 한 게임은 따낸다. 전방을 향해 두발의 레이저를 발사하는 것으로 사정거리가 무제한이고 최강의 데미지를 자랑하지만 무기 게이지가 엄청나게 소모되고 직선으로 발사하기에 명중률이 극히 낮다는 것이 결정적인 단점. 라이덴의 주 데미지원으로 이 레이저를 어떻게 얼마나 히트시키는가가 라이덴의 주 전략이다. 스토리 공략은 이것으로 해결하자(잘만 하면 80%도 뺄 수 있다). 앉아 공격은 통상 공격보다 훨씬 빨리 나간다.


▲問答無用

· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 적 주위에 마비 빔을 발사한다. 직접적인 데미지는 없지만 상대를 마비시켜 잠시동안 움직일 수 없게 만든다. 고속으로 이동하거나 근접 공격을 시도


▲이 공격으로 인해 라이덴은 새로운 전기를 맞이할 것이다

하며 접근하는 상대에게 써주면 자주 히트시킬 수 있다. 전작과 다른 여러 가지 새로운 전략들을 짤 수 있다. 우 터보 공격은 기본 공격과 같으나 파워가 약간 늘어난다.

· **대쉬 공격** - 전방 대쉬는 적을 향해 4발의 짧은 레이저를 두번 발사한다. 기본 공격 보다 범위가 넓어 어느 정도의 명중률은 보장된다. 한발만 히트시켜도 충분히 위협적인 공격이다. 후방 대쉬는 LT + CW 공격과 같은 공격을 한다. 라이덴은 레이저 이외의 공격들도 상당히 강력하여 상대를 마비시킨다면 확실한 데미지를 뽑을 수 있다. 좌·우 대쉬 공격은 4발의 짧은 레이저를 발사하는 것으로 데미지도 높고 어느 정도 추적성도 높은 편이라 자주 쓰이게 된다. 슬라이딩 공격은 대쉬 공격과 차이가 없다.

· **점프 공격** - 지상 공격과 큰 차이가 없다. 공중 대쉬 공격도 대쉬 공격과 같다.

· **근접 공격** - 어깨 위의 레이저 런처로 스파크를 일으켜 상대를 공격한다. 그러나 공격거리가 극히 짧아 완전 밀착 상태가 아니라면 맞추기 힘들다. 근접 터보 공격은 좌 터보 공격은 통상 좌 터보 공격과 다를 게 없고 우 터보 공격은 스파크 공격을 폭넓게 한다. 앉아 공격은 바주카포를 밑에서부터 위로 밀어 올린다(밥상 뒤집기?). 점프 공격은 제프리의 강 다운공격과 비슷하다. CW를 사용하는 모든 근접 기술의 공격거리가 짧아 근접기로 사용하기에는 무리가

있다. 차라리 레이저를 쏘는 편이 데미지나 명중률 면에서 월등히 유리하다.



▲사실은 가슴털

하이퍼 바주카

라이덴의 주력무기. 비록 추적성은 떨어지지만 한방 한방이 다 강하고 파워도 높다. 일단 히트하기만 하면 적의 V 아머를 닳게 한다. 뿐만 아니라 웬만한 적탄은 다 씹어주며 사정거리도 제한이 없다. 상대와 거리를 벌리며 자주자주 써 줘 견제와 데미지의 이중효과를 노리자. 무기 게이지의 소모가 높은 편이라 너무 남발할 수 없다는 점이 제일 큰 문제. 앉아 공격은 탄속은 빨라지나 사정거리에 제한이 생긴다.



▲아무로의 것과는 조금 다르다

· 터보 공격 - 좌 터보 공격은 그다지 파워도 세지 않다. 별로 쓸 일 없는 공격. 봉인하자. 우 터보 공격은 높은 데미지의 미사일을 발사한다. 보스전 에서도 쓸만하며 중 · 장거리 에서는 발군의 성능을 발휘한다.

· 대쉬 공격 - 전방 대쉬 공격은 굵은 미사일을 적에게 쏜다. 통상 공격보다 데미지가 약간 늘어난다. 후방 대쉬 공격은 발사한 미사일이



▲아머드 발키리 I

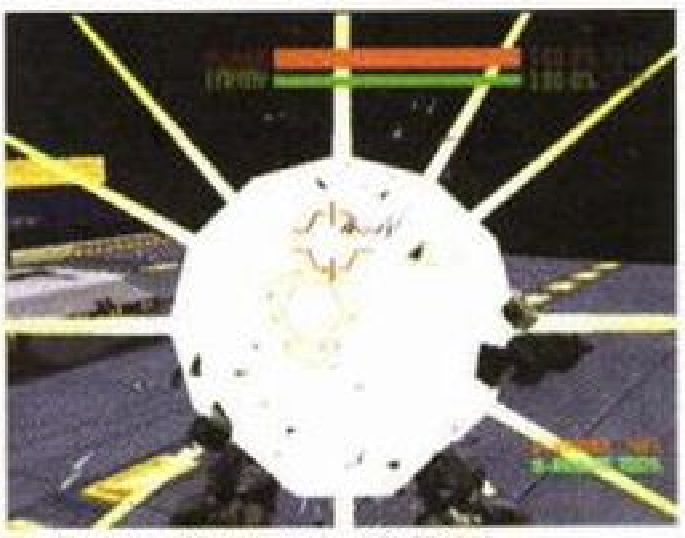
갈라지며 작은 미사일들이 튀어나와 적을 공격한다. 데미지가 엄청나며 추적성도 꽤 높아진다. 도망가며 견제하기엔 적격인 공격. 좌 · 우 대쉬 공격은 연달아 미사일을 쏘는 것이다. 의외로 명중률이 낮아 확실한 기회 아니면 잘 맞지 않는다. 슬라이딩 공격은 대쉬 공격과 같으며 거리 제한도 똑같다.

· 점프 공격 - 공중에서 연사를 한다. 공중 대쉬 공격은 지상에서의 대쉬 공격과 큰 차이가 없다.

· 근접 공격 - 바주카를 휘두른다. 연타하면 2번 연속공격 하지만 판정도 느리고 작아 그다지 추천하고픈 공격은 아니다. 좌 터보 공격은 기본 좌 터보 공격과 같고 우 터보 공격은 휘두르는 모션이 변한다. 앉아 공격은 하단을 노린다.

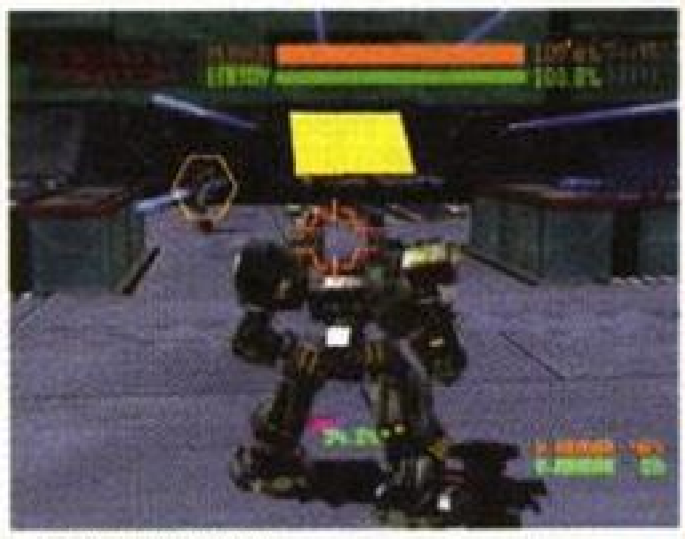
특수공격

사용하면 공중에서 장갑을 벗어버리는 듯한 행동을 취하며 남아있는 라이프의 10%만 남긴다. 그러나 이동속도는 두배 가까이 늘어나며 라이덴이라 믿기 어려울 만큼의 운동성을 보여준다. 최후의 수단으로 패배나 승리가 확정되었을 때 자살용, 도발용으로 써주자.



▲FV에서는 하나가 이런 짓을 했었다

라이덴은 전형적인 원거리 견제 타입이다. 운동성도 낮고 이동속도도 거의 최하위급이다. 근접 격투 능력도 별로고 점프조차 낮다. 그러나 장갑도 두텁고 V 아머가 튼튼해서 웬만한 공격엔 끄떡도 않고 일단 한방만 맞혀 놓으면 얼마든지 전세를 뒤집을 만한 무기들이 즐비하다. 근접전은 되도록 피하고, 정 붙게 된다면 레이저를 사용할 것을 적극 권장한다. 근접공격에



▲상대를 마비시키고



▲RT + RW로 간단하게 많이 뺀다

비하면 엄청나게 빠르고 강하고 명중률도 높아 가장 위협적인 근접 공격(?)이 될 것이다. 주 견제기는 하이퍼 바주카인데 대쉬 공격은 명중률이 너무 안좋으니 대쉬중에는 웬만하면 쓰지 말자. 차라리 전 · 후방 대쉬 공격이나 좌 · 우 대쉬 레이저 공격이 유효하며 점프 그레네이드 봄, LT + CW로 적의 움직임을 묶어두자. 특히 LT + CW로 마비된 적에게는 RT + RW, 앉아 RW, 대쉬 전방공격이 효과적이다. 후방 대쉬공격은 상대와의 거리가 멀면 멀수록 추적성이 높아진다. 부지런히 도망다니거나 견제하다 보면 상대가 스스로 딜레이를 노출시키는 일이 자주 발생한다. 이 때 놓치지 말고 레이저를 선사하자. 특히 점프 착지나 대쉬공격 딜레이를 적절히 노리는 게 포인트. 혹은 과감히 적에게 접근하여 근접전을 유도한 다음에 레이저를 날리는 방법도 좋다. 워낙 장갑이 두텁고 맷집이 좋아 웬만한 공격에도 다운당하지 않고 끄떡없이 맞공격을 할 수 있기 때문이다. 가장 껄끄러운 상대는 V 아머가 두터운 상대다. 이런 상대는 어쩔 수 없이 근접전으로 승부해야 하는데 순순히 접근하게 놔 둘 리가 없다. 마비 레이저와 네이팜을 이용하여 최대한 V 아머 먼저 소모시키고 보자.



RVR-14 Fei-Yen Kn

기본 공격		
LW	CW	RW
소드	빔 이레디에이터	핸드빔
특수공격		
V 아머가 50% 이하일 때 자동적으로 발생		
특수공격 2		
스페셜 버튼(때)		

소드

왼손에 든 검을 휘둘러 검기를 발사한다. 데미지는 크지 않지만 빠르고 판정이 좋고 사정거리에 제한이 없다. 무기 게이지 소모량은 큰 편이며 파워가 낮은 적탄을 없앨 수 있다. 자체의 파워는 높은 편이라 웬만한 상대에겐 다 들어간다. 테무진의 검기와도 비슷하다. 하이퍼화 한 후에는 그래픽에 변화가 생기고 데미지가 조금 늘어난다. 앉아 공격은 파워도 떨어지고 거리 제한도 생겼다.



▲빠른 공격이 장점이다

· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 거리에 제한은 생기지만 데미지가 약간 늘어나고 V 아머를 약간 깎는다. 우 터보 공격은 칼을 휘둘러 하트빔을 만들어 발사하는 것으로 통상 공격 보다는 추적성이 높아진다. 데미지는 별로지만 상당량의 적탄을 없앨 수 있고 V 아머에 상관없이 데미지를 줄 수 있다. 히트된 상대는 잠깐동안 마비상태가 되어 추가타를 노릴 수 있다. 자주 쓰이는 공격 중 하나



▲이것도 쓸만하다

· **대쉬 공격** - 통상 공격과 큰 차이가 없다. 도리어 데미지가 약간 줄어들었다. 그다지 쓸만한 기술은 아니다. 슬라이딩 공격은 앉아 공격과 같은 성능을 지닌다.



· **점프 공격** - 점프 공격은 공중에서 발사한다는 것 이외엔 차이가 없다. 공중 대쉬 공격도 마찬가지. 지상 대쉬 공격과 별다른 차이가 없다.

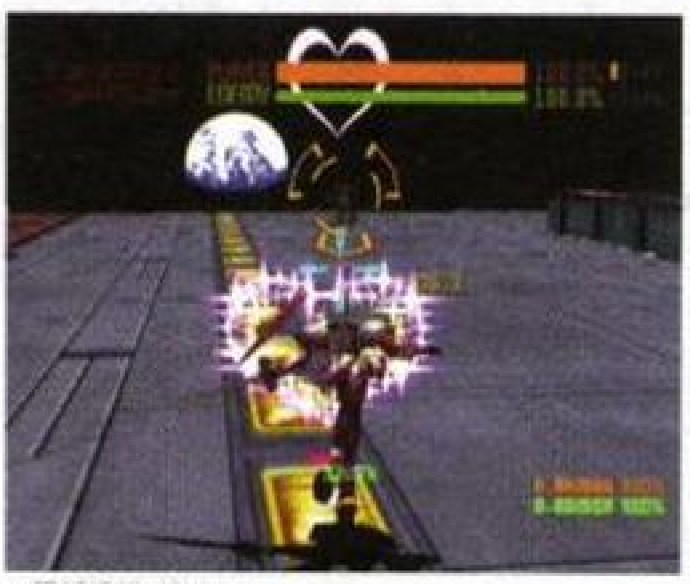
· **근접 공격** - 레이피어를 휘두른다. 두 번의 동작으로 두 번 공격하지만 시간차가 커서 모두 맞추기는 어렵다. 판정은 빠르지만 레이피어의 범위가 좁은게 흠. 데미지는 보통 수준이다. 좌 터보 공격은 기본 좌 터보 공격이고 우 터보 공격은 엉덩이로 밀어버린다. 앉아 공격은 리온의 질지소퇴와 비슷한 공격을 한다. 하이퍼 상태에서도 행동이나 데미지에 변화가 없다. 우 터보 근접공격의 데미지가 가장 크나 근접전 에서는 CW를 선호하기 때문에 그다지 쓸 일이 없다.



▲제프리도 엉덩이로 공격하는 기술이 분명이 있다

빔이레디에이터

전작의 하트빔이 새로운 이름으로 개칭됐다. 하지만 성능은 하트빔과 크게 다르지 않고, 여전히 높은 데미지(페이엔은 이 정도로 만족해야 한다). 또한 아머에 상관없이 피해를 주고 파워가 낮은 적탄은 없애준다. 속도가 빠르고 추적성도 높긴 하지만 발사 각도가 좋질 않아 중·장거리가 아니면 상대에게 잘 히트하지 않는다. 빗나간 하트빔은 지면이나 장애물에 부딪히면 폭파되는데 폭파 범위에 상대가 있다면 소량이나마 데미지를 준다. 하이퍼 시에는 데미지가 엄청나게 늘어나며 빔을 발사하는 동안 몸 주위에 실드를 형성하며 파워가 낮은 적탄을 튕겨낸다. 게다가 하트빔에 맞은 상대는 머리 주위에 작은 하트가 떠다니며 잠시동안 이동속도가 절반 가까이 저하된다. 앉아 공격은 단순히 앉아서 빔을 발사한다. 통상 공격에 비해 맞추기는 쉽지만 데미지가 약하다.



▲페이엔의 상징

· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 단순히 하트빔을 발사하며 데미지도 낮고 V 아머도 소모시키지 않는다. 우 터보 공격은 척 보기에도 강력한 하트 레이저를 쏘는 것으로 데미지가 크고 공격 범위가 상당히 넓다. 하이퍼 상태에서의 우 터보 공격은 발사 전에 실드를 만든다. 페이엔 최고의 공격력을 자랑하는 것인 만큼 기회가 온다면 반드시 히트시키자. 특히 보스전에서 뛰어난 성능을 발휘한다.



▲하트의 길

· **대쉬 공격** - 대쉬 공격은 전체적으로 기본 공격보다 파워도 낮고 데미지도 낮은 편이다. 하이퍼 상태에서도 마찬가지며 대쉬 공격 중에는 실드를 만들지 않는다. 슬라이딩 공격도 별 차이 없다.

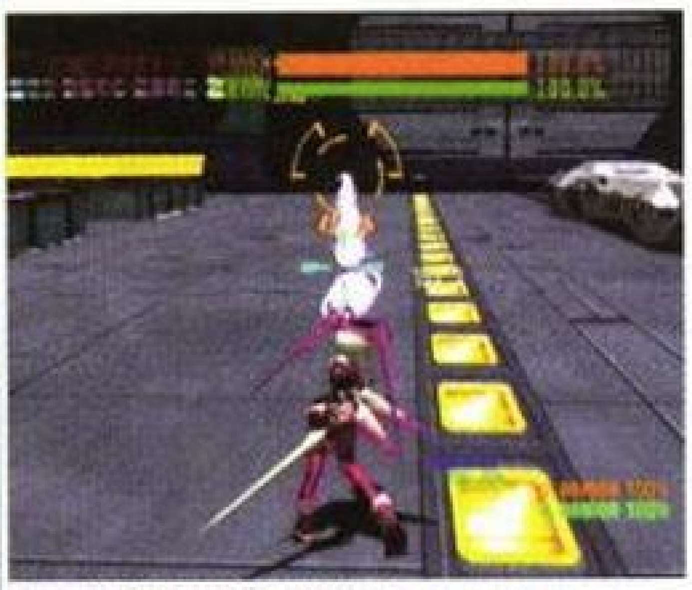
· **점프 공격** - 공중에서 빔을 발사한다. 기본 공격과 크게 다르지 아니하며 공중에선 하이퍼 상태가 되어도 발사 전에 실드를 만들지 않는다. 공중 대쉬 공격은 빔이 날아가는 속도가 느려 어느 정도 추적 성능이 올라간다.

· **근접 공격** - 재빠르게 달려들어 레이피어로 상대를 베고 내리친다. 데미지도 높지만 판정이 빠르고 커서 근접전에서의 주력무기이다. 좌 터보 공격은 기본 좌 터보 공격 나가고 우 터보 공격은 썸머솔트킥을 한다. 하단 공격은 테무진의 하단 근접공격(G + LT)과 비슷하다(근데 암만 봐도 리온의 천궁퇴다). 점프 공격은 혼신의 힘을 다해 뛰어 올랐다가 내려 자른다(하오마루?). 하이퍼 상태에서는 별다른 변화가 없고 데미지도 증가하지 않는다. 썸머솔트킥이 가장 데미지가 크지만 판정이 약해 실전에서 쓰기에는 무리가 있다.


▲썸머솔트킥

핸드빔

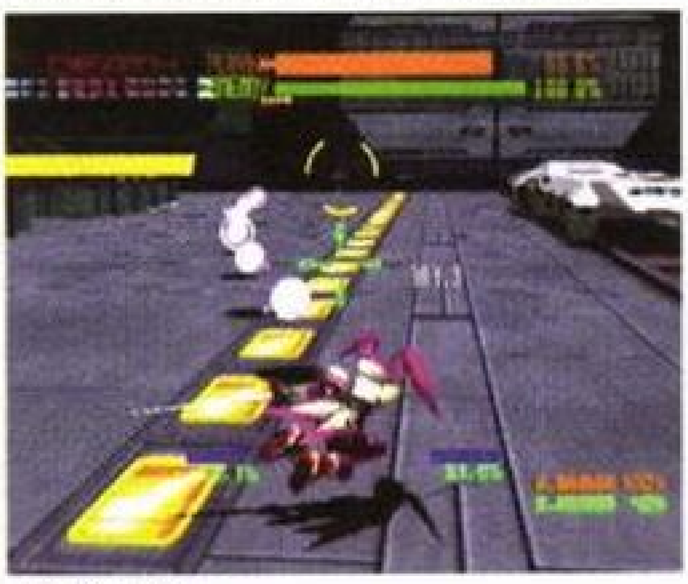
페이엔의 주력무기. 파워는 그럭저럭 높아 상대가 튕겨낼 경우 V 아머를 많이 소모시킨다. 연사력, 추적성도 좋으나 데미지가 너무 작으며 하이퍼 상태에서는 무기 게이지의 소모량이 너무 높아 남발하고 다니기 힘들며 발사 형태가 통상 공격과는 바뀌어 일관적인 전략으로 사용 할 수 없다는 점이 문제다. 물론 하이퍼 시에는 데미지가 증가한다. 원거리에서 견제와 V 아머, 라이프 갉아먹기 용으로 쓰자. 앉아 공격은 제자리에서 연사한다. 데미지가 너무 낮아 라이프 보다는 V 아머를


▲티끌모아 태산이다. 하지만…

소모시키는데 쓰인다. 점프 공격은 공중에서 연발로 발사하며 하이퍼 상태 에서는 세 방향으로 확산형 공격을 한다.

· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 거리에 제한이 있으나 V 아머를 다량 소모시키고 우 터보 공격은 강력한 레이저를 발사하게 된다. 특별히 하이퍼 상태라고 달라지진 않는다.

· **대쉬 공격** - 여러발의 핸드빔을 상대에게 날린다. 파워도 어느 정도 있고 데미지는 낮지만 빠르고 추적성이 좋아 쉽게 맞힐 수 있다. 전방 대쉬 공격은 데미지는 높지만 관통력이 낮으며 좌·우 대쉬나 후방 대쉬 공격은 데미지는 낮지만 파워가 높다. 데미지가 적은 대쉬 공격들은 상대와 거리가 멀어진다면 히트시켜도 라이프가 깎이지 않는 비참함을 맛 볼 수 있다. 슬라이딩 공격은 변화가 없으며 하이퍼 상태에서는 발사 형태가 완전히 바뀐다. 전방 대쉬는 통상 공격과 비슷하나 좌·우 대쉬, 후방 대쉬 공격은 일점 집중형이 아니라 세 방향으로 빔을 발사한다. 하이퍼 상태에선 빔의 파워가 떨어진다. 페이엔의 전략 상 자주 쓰이게 되며 통상공격이 하이퍼 상태일 때 보다 훨씬 좋다.


▲이런 공격이

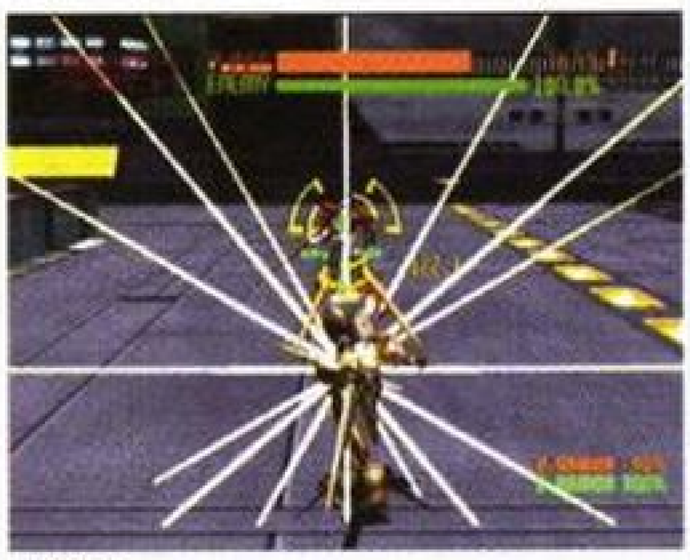

▲이렇게 바뀐다

· **점프 공격** - 공중에서 연사하며 공중 대쉬 공격은 지상 대쉬 공격과 큰 차이가 없다. 하이퍼 상태에선 세 방향으로 확산형 공격을 한다.

· **근접 공격** - 레이피어로 상대를 베어버린다. 2단 동작으로 두 번 벨 수 있으나 그다지 판정이 빠르지는 않다. 좌 터보 공격은 통상 좌 터보 공격과 같고 우 터보 공격은 상대의 얼굴을 잡아 던져버린다. 앉아 공격은 하단을 베어버린다. 하이퍼 상태에서도 특별한 변화는 없다.

특수공격

라이프 게이지가 50% 이하로 떨어지면 하이퍼 모드가 발동된다. 하이퍼 모드에서는 전체적인 모든 성능이 올라가며 공격형태나 데미지 등이 변한다. 스페셜 버튼을 이용하여 스스로 변할 수 있으며 스페셜 버튼으로 하이퍼화 할 경우 라이프가 50% 이하로 감소된다. 하이퍼화 할 때는 순간 무적이 된다.


▲변신!!

페이엔은 장갑과 V 아머가 낮은 대신 뛰어난 운동성과 최고의 이동속도 및 거리, 비록 데미지는 낮지만 고성능의 원거리 무기를 가진다. 최대한 도망다니며 상대의 빈틈을 찾아 놓치지 말고 공격해 나가는 것이 승리의 지름길이다. 특히 페이엔의 무기들은 하나같이 파워가 좋아서 상대의 V 아머를 상당량 줄일 수 있다. V 아머가 줄어든 상대에겐 여유있게 원거리 공격만 하며 도망다니자. 부득불 접근전이 벌어진다면 상대의 위치와 공격 방향을 파악하고 있다가 공격해 들어오는 순간 근접공격을 시도하면 카운터 공격을 먹여 줄 수 있다. 카운터로 상대를 공격하고 나선 도망가거나 다운 공격을 해주는 것이 예의. 카운터로는 역시 CW가 적격이다. 원거리 전에서는 페이엔이 상당히 유리하며 주로 하트빔과 핸드빔으로 견제하자. 자잘한 적탄은 그냥 뛰어다니며 피하고 추적성이 좋거나 광범위한 확산형 공격인 경우 점프 캔슬, 공중 대쉬, 버티컬 턴 등을 적극 활용하자. 장갑이 워낙 낮은만큼 않맞고 다니는게 중요하며 하이퍼 상태로 되면 어느 정도 데미지가 높은 기술들로 과감히 공격해 나가도 된다. 이동속도가 빠르고 근접 공격도 판정이 좋아 빈틈을 노리고 달려들어 전방 대쉬 근접 공격으로 베어버리고 도망치는 히트 앤 런 작전도 유용하다.



RVR-42 CYPHER

기본 공격		
LW	CW	RW
단검	빔 런쳐	멀티 런쳐
특수기		
전방 공중 대쉬중에 CW (모든 무기 게이지가 100% 일 때)		

단검

다섯개의 단검을 다섯 방향으로 던진다. 던져진 단검들은 원을 그리며 적을 향해 날아가고 상대와의 거리가 멀다면 모두 히트시킬 수 있다. 추적성능도 훌륭하고 데미지도 적당하며 V 아머를 무시하고 데미지를 줄 수 있다. 히트된 상대는 잠시동안 단검을 몸에 꽂게 되며 추가적으로 데미지를 준다(약 2~5%). 견제하기 적당하며 무기 게이지의 소모량도 적은 편이니 자주자주 뿌려주자. 앉아서 공격하면 좀더 빨리 날린다.


▲다용도로 쓰인다

· 터보 공격 - 좌 터보 공격은 V 아머 소모용으로 쓰이고 우 터보 공격은 7개의 단검을 던지며 추적성, 데미지 모두 배가된다. 견제와 공격을 겸할 수 있는 훌륭한 무기이다. 중·장 거리를 유지하며 자주자주 써주자.

· 대쉬 공격 - 전방대쉬 공격은 상대에게 일렬로 단검을 던진다. 데미지는 크지 않고 추적성도 좀 떨어진다. 후방 대쉬는 세 개의 단검을 세 방향으로 던지는데 추적성이 뛰어나며 데미지는 보통. 좌·우 대쉬는 각각 4개의 단검을 던지는데 데미지가 형편없다. 슬라이딩 공격은 앉아 공격처럼 약간 느리게 날아간다.

· 점프 공격 - 공중에서 던지며 명중률이 올라간다. 공중 대쉬 공격은 지상에서의 대쉬 공격과 큰 차이는 없다.

· 근접 공격 - 오른손에 들고있는 칼로 베고 찌르는 2단 동작으로 공격한다. 동작이 크고 공격 판정이 넓지만 그다지 빠르지 않아 잘 쓰이지는 않는다. 근접전 거리에서 상대가 퀵 스텝 등으로 자주 시야에서 사라질 때 써주면 옆으로 돌아나가다 잘 맞는다. 앉아 공격은 하단을 다리로 후리는 공격이고 좌 터보 공격은 통상 좌 터보 공격이, 우 터보 공격은 카게의 원월축과 흡사하게 앞으로 덤블링하며 다리로 공격한다.


▲판정만큼은 상당히 크다

빔런쳐

사이퍼의 가장 대표적인 공격무기. 가슴에서 굵은 빔을 발사하며 높은 데미지에 추적성도 뛰어나고 V 아머도 무시하고 데미지를 주며 파워도 높다. 한마디로, 만능의 기술. 그러나 무기 게이지의 소모량이 너무 커서 충전시간이 다소 오래 걸리고 원거리가 아니면 추적성능을 기대하기 어렵다는 점이 문제다. 상대와 거리를 벌려두고 게임의 시작부터 끝까지 게이지만 모였다면 항상 쏴주며 적을 몰아나가자. 앉아 공격은 4발의 얇은 빔을 발사한다. LT + CW와 같은 공격이며 데미지, 관통력, 탄속, 추적성 등등 뭐 하나 기본 CW보다 나쁠게 없다. 사이퍼 최고의 공격수단이며 특히 보스전에서도 믿을만 하다.


▲이것이 빔 런쳐

· 터보 공격 - 좌 터보 공격은 위에서 말했듯 4발의 레이저를 발사하고 우 터보 공격은 강화된 빔을 발사한다. 우 터보 공격은 기존 공격보다 더 멀리 떨어져야만 제대로 된 명중률을 기대할 수 있다.


▲사이퍼의 최강 무기는 이것이다

· 대쉬 공격 - 대쉬 방향에 따라 데미지와 파워에 약간씩 차이가 있다. 슬라이딩 공격도 대쉬 공격과 비슷하지만 후방 슬라이딩 공격은 LT + CW 공격을 한다.

· 점프 공격 - 공중에서 빔을 발사한다. 지상에서와 별다른 차이가 없다. 공중 대쉬 공격은 지상 대쉬 공격과 별 차이 없으나 좌·우 대쉬 공격은 LT + CW 공격을 한다.

· 근접 공격 - 시계방향으로 크게 회전하며 칼로 상대를 베어버린다. 데미지도 크고 판정도 넓지만 너무 느려서 실전에서 쓰기에는 절대 무리다. 앉아 공격은 하단을 베고 좌 터보 공격은 통상의 좌 터보 공격이 나가고, 우 터보 공격은 반 시계 방향으로 크게 돌면서 상대를 베는 것이다. 점프 공격은 공중에서 상대를 칼로 내리치는 것이다.

멀티런쳐


▲상대를 심심하지 않게 해준다

작은 빔을 발사하는 것으로 추적성은 높은 편이며 연발성도 뛰어나긴 하다. 그러나 견제용 치고는 낮은 데미지와 파워 때문에 상대에게 큰 피해를 기대하기란 어렵고 자주 씹힌다. 연발 성능이 뛰어나니 부담없이 마구마구 갈겨두자. 앉아 공격은 특별한 것 없이 단지 앉아서 공격할 뿐이다.

· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 느리고 추적성이 뛰어난 빔을 발사하고 우 터보 공격은 전방으로 레이저를 발사한다. 데미지도 별로 맞추기도 힘든 기술이다. 근접전 에서나 시도해 볼 만하다.


▲생긴 것과는 달리 약하다

· **대쉬 공격** - 전방 대쉬 공격은 빔의 그래픽이 약간 달라지며 적을 향해 일점사를 한다. 데미지 차이는 별로 없다. 후방 대쉬 공격은 그저 통상공격을 연달아 할 뿐이다. 좌 · 우 대쉬 공격은 세 방향으로 빔을 나누어 발사하는 확산형이며 역시나 데미지 차이는 별로 없다. 견제용으로나 써주자. 슬라이딩 공격도 대쉬 공격과 거의 차이가 없고

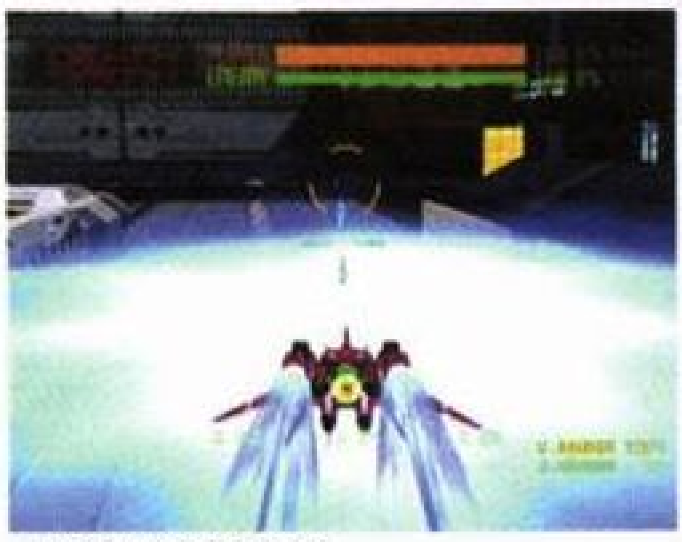
· 점프 공격 - 공중에서 연사를 할뿐이다. 네 방향으로 퍼지나 다시 상대를 향해 집중된다. 공중 대쉬 공격도 별 차이 없으나 좌 · 우 공중 대쉬는 확산형 공격을 한다.

· **근접 공격** - 사이퍼의 근접 공격 중 가장 긴 사정거리를 가지고 있으며 칼을 두 번 휘두르는 2단 공격이다. 근접전에서의 주력 기술인데 데미지보다는 빠른 판정과 안정적인 공격범위 때문에 자주 쓰인다. 앉아 공격은 하단을 베며 좌 터보 공격은 통상 좌 터보 공격이 우 터보 공격은 썸머솔트가 나간다.


▲근접전에서 제일 유용한 기술이다

특수공격

공중에서 전방 대쉬중에 CW로 모든 무기 게이지가 100% 일때만 나간다. 비행기로 변신하여 적을 향해 돌진하며(아마 개발자 중 단쿠가나 마크로스의 팬이 있었는지도 모른다) 방향키로 어느 정도 조작이 가능하다. 컴퓨터가 마치 비행을 하듯 자기(自機)를 쫓아오는 걸 경험 해 본 사람들도 있었으리라. 뭐 이런 류의 공격이 다 그렇지만 도발이나 도주 용으로 혹은 자포자기의 심정에서 쇼를 하고 싶다면 사용할 것을 적극 권장한다.


▲사실은 제타건담이었다

전작에서의 바이퍼-Ⅱ를 능가하는 성능을 가진 사이퍼. 장갑이나 V 아머는 여전히 최하의급 VR 이지만 운동성이 워낙 좋고 무기들의 파워나 성능이 이를 커버해주고도 남는다. 근접공격 능력도 타 VR에 비해 절대 뒤지지 않아 테무진에 견줄만한 올라운드 VR 이다. 근거리 전이 되면 사이퍼에게 불리하다. 한 대라도 맞으면 타격이 무척 크기 때문이다. RT + RW, RW 근접 공격 등으로 상대를 다운시키거나 공중 대쉬 등으로 도망가자. 특별히 근접전을 노린다면 빠른 기동성으로 접근하거나 단검 등을 던지며 상대를 몰아나가자. 원거리 전에서는 단연 우위를 점할 수 있다. 상대와의 거리는 300미터 이상이 이상적이며 단검, 멀티 런쳐로 견제하며 상대의 딜레이나 접근을 유도 한 뒤 빔 런쳐, LT + CW 로 대량의 데미지를 안겨주자. 특히 단검은 견제와 데미지의 양면에서 다 훌륭한 공격이며 추적성도 높은 편이라 명실공히 사이퍼의 최고 무기가 될 수 있다. 하지만 결정적인 데미지를 주기에는 미흡하니 위에서도 말했듯 게이지가 차는대로 계속 빔 런쳐나 LT + CW 공격을 하자. 「버추얼 온」에서 테무진과 함께 최강의 자리를 두고 다툴만 한 VR 이다.

RVR-39 APHARMD B

기본 공격		
LW	CW	RW
그레네이드 디스차지	론파	서브 머신건

특수 공격
2단 점프 중에 CW (단, 한 플레이 동안 딱 한번)

특수 공격 2
전방 공중 대쉬중에 CW (CW의 무기 게이지가 100% 일때만 가능)

그레네이드디스차지

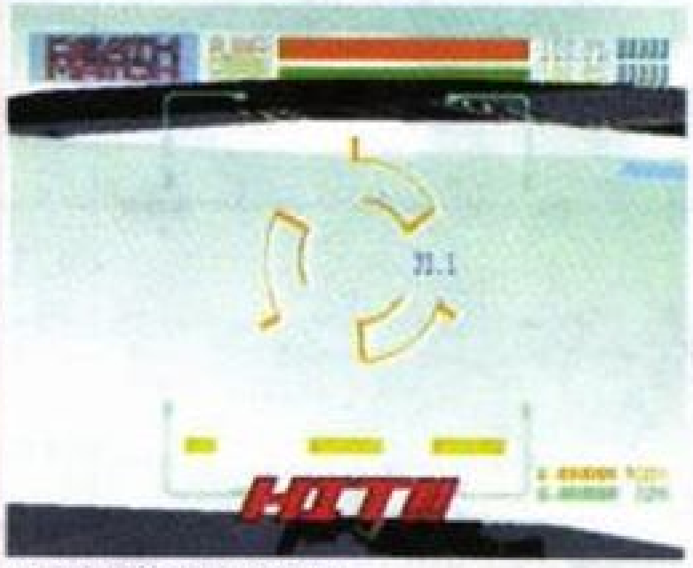
상대를 향해 폭탄을 던져 터트려 간다. 테무진의 파워봄처럼 폭파 범위에 파워가 낮은 적탄을 없애버릴 수 있고 어느 정도 추적성도 가진다. 데미지나 파워는 그럭저럭. 특히 점프하는 상대에게 써주면 거의 100% 히트시킬 수 있다. 연발성은 떨어지지만 상대의 시야를 방해하거나 움직임을 봉쇄하기 적당하다. 앉아 공격은 기본 공격과 다를 바 없다.



· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 두 개의 폭탄을 튕겨 던지고 우 터보 공격은 발로 폭탄을 차 날린다. 데미지가 엄청나지만 날아가는 각도와 거리가 제한적이라 쉽게 맞추기 어렵다. 하지만 데미지와 파워가 이를 보상하고도 남는다. 차는 폼이 환상이다.


▲축구왕 슛돌이

· **대쉬공격** - 전방 대쉬는 테무진의 파워 봄과 흡사하며 상대를 향해 터져 나가지 않고 그 자리에서 터진다. 후방 대쉬는 폭탄을 굴려 상대나 장애물에 닿으면 터지며 역시 테무진의 파워 봄과 비슷하게 터진다. 좌 · 우 대쉬는 기본 공격과 특별한 차이 없다. 슬라이딩 공격은 조금씩 다른데 전방 · 후방 슬라이딩 공격은 테무진의 파워 봄처럼 폭탄을 터트리며 좌 · 우 슬라이딩 공격은 대쉬 공격과 같다. 전방 슬라이딩 공격은 폭탄을 던지며 자동적으로 폭파 영역에 들어가게 되어 여러모로 유리하게 게임을 이끌어 나갈 수 있다. 모든 공격이 데미지와 파워가 조금씩 다르다.


▲파워 봄처럼 쓸 수 있다

· **점프 공격** - 점프 공격은 기본 공격과 그리 다를 게 없다. 공중 대쉬 공격은 전방 · 후방 대쉬 공격이 파워 봄과 같이 터지고 좌 · 우 대쉬 공격은 기본 공격과 같다.

· **근접공격** - 다가가서 돈파로 2번 때리고 스핀킥을 날린다. 판정이 빠르기는 하지만 크지는 않다. 근접전에서 자주 쓰이진 않는다. 앉아 공격은 하단을 후리며 좌 터보 공격은 기본 좌 터보 공격, 우 터보 공격은 썸머솔트 킥을 한다.

돈파

전작부터 유명했던, 아파무드 더 배틀러의(이하 아파 배틀러) 상징적인 무기. 「버추얼 온」의 근접공격 중 최고의 공격거리를 자랑하며 데미지 또한 최강이다. 눈 깜짝할 사이 미끄러져 들어와 휘두르면 절반도 남지 않은 라이프를 볼 수 있다. 측면으로 맞거나 스치기만 해도 확실한 데미지가 보장된다. 그러나 원거리 무기로서는 그다지 쓸만하지 않다. 데미지는 별로이나 파워는 높은 편이라 적탄을 없애주기도 한다. 그러나 사정거리가 짧은 편이고 무기 게이지의 소비도 크다. 앉아서 공격하며 회오리를 만들어 상대에게 날린다. 데미지는 없지만 히트된 상대는 잠시동안 마비 상태가 된다. 그러나 사정거리가 너무 짧고 추적성도 없어 히트시키기는 불가능하다시피 하다.


▲원거리로는 별로다

· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 기본 공격과 비슷하며 우 터보 공격은 회오리를 만들어 보낸다.


▲난 이거 한번도 못 맞춰봤다

· **대쉬 공격** - 대쉬 공격은 통상 공격에 비해 큰 차이가 없다. 슬라이딩 공격은 모두 회오리를 만들어 낸다. 각각 데미지와 파워에 차이가 있다.

· **점프 공격** - 기본 공격에 비해 액션이 조금 멋지게 변할 뿐 차이는 없다. 공중대쉬 공격도 특별한 차이가 없다.

· **근접 공격** - 아파 배틀러의 18번이다. 엄청난 공격거리와(라운드 시작 위치에서조차 공격할 수 있다) 스피드, 판정, 데미지를 자랑하며 거의 공격과 동시에 판정이 발생한다. 아파 배틀러는 오직 이 돈파 하나만을 믿고 싸워야 하며 절대 믿음을 배신하지 않는다. 역시 관건은 상대를 어떻게 근접 거리로 몰고 가느냐가 문제다. 앉아 공격은 하단을 돈파로 후리며 좌 터보공격은 기본 좌 터보 공격을, 우 터보 공격은 달려가서 승룡권을 한다. 점프 공격은 하강하며 다리로 내리치는 것이다. 특이하게도 아파 배틀러는 보스전에서도 근접 공격을 할 수 있다. 보스들에게도 차별없이 후려주자.


▲아파무드 하면 역시 이 맛에 하는거다

서브 머신건

양손에 들고 나오는 기관총으로(암만 봐도 잉그람) 적을 공격한다. 데미지와 파워는 「버추얼 온」의 모든 원거리 무기 중 최하위권을 다투며 추적성과 연발성은 어느 정도 있다. V 아머가 높은 VR의 경우(안젤란 같은 VR) 라이프에도, V 아머에도 피해를 줄 수 없다. 무기 게이지도 별로 소모하지 않아 부담 없이 쓸 순 있지만 상대에게 데미지를 줄 생각으로 쓰기에는 무리가 있다. 그래도 꾸준히 발사하여 라이프나 조금씩 갉아먹자. 상대와 거리가 멀어지면 멀어질수록 약해지고 쓸모 없어지는 무기이다. 앉아 공격은 기본 공격과 크게 다를게 없다.

· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 V 아머 소모용으로 그럭저럭 쓸만하다. 우 터보 공격은 좋긴 하나 사정거리와 명중률이 나쁘다.


▲암만 쏴봐야 흠집도 내기 힘들다

· **대쉬 공격** - 상대에게 일점사를 한다. 통상 공격보다 파워가 조금 늘어났으며 슬라이딩 공격은 상당히 멋있게 좌나 우로 구르고 나선 공격을 한다. 앞서 말했듯 데미지를 노리고 할만한 공격이 아니다. 그래도 어느 정도 V 아머를 소모시킬 순 있어 통상 공격보단 낫다.

· **점프 공격** - 공중에서 연사를 한다. 공중 대쉬 공격은 지상에서의 공격과 별로 차이가 없다.

· **근접 공격** - 오른손에 들고 있는 기관총으로 세 번을 친다. 발동은 빠르나 판정이 작고 사정거리도 짧으며 데미지도 그다지 높지 않다. 앉아 공격은 다리로 하단을 훑고 좌 터보 공격은 통상 좌 터보 공격과 같고 우 터보 공격은 스핀킥을 한다.

특수 공격

몸에서 빛을 발하며 잠시동안 이동속도가 배가된다. 거의 대쉬 이동과 비슷한 빠르기로 걸어다닌다. 한번의 게임에 단 한번밖에 쓸 수 없지만 단 한번의 공격으로도 얼마든지 게임을 뒤집을 수 있으므로 기회가 된다면 주저말고 사용하자.

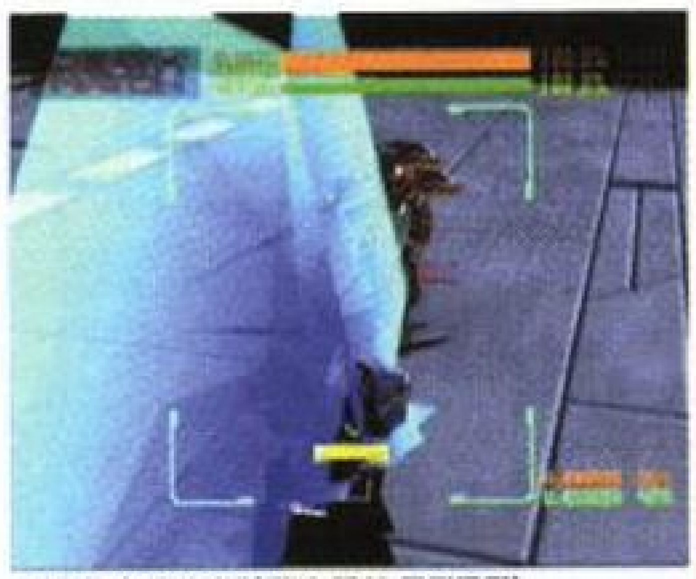
특수 공격 2

테무진의 특수 공격과 비슷하나 사정거리가 훨씬 짧다. 공중에서 자세를 잡고 상대를 향해 번개같은 날라차기를 시도한다. 어딘지 로봇 태권V 를 연상케 하는 역동적인 동작이다.



▲멋져♡

아파무드 더 배틀러는 이름에서도 풍기듯, 완벽한 접근전 용 VR 이다. 그러나 운동성은 그다지 높지 않아 상대에게 접근을 시도하기가 여의치 않다. 손쉽게 접근하기 위해서는 섣부른 대쉬 공격을 하지 않고 점프 캔슬과 대쉬 캔슬을 많이 쓰고 폭탄을 적절하게 터트려 주며 접근하는 것이 포인트. 맷집이 그다지 강한 편은 아니어서 맞아가며 접근 할 수 없기 때문이다. 하지만 상대를 확실히 공격 할 수 있다면 몇 대 맞는 것쯤 일도 아니다. 옛말에 나의 살을 내주고 적의 뼈를 취하라 하지 않았던가. 근접전 에선 CW, RW를 골고루 써 주는게 좋다. 그러나 CW는 적의 위치에 상관없이 무조건 전방으로 돌격하는 일이 많으므로 그 사용에 특히 유의해야 한다. 간혹 상대가 내가 다가가기를 기다리다가 도망가는 경우가 있다. 이럴 때는 대쉬로 근접 공격을 캔슬하여 따라가며 폭탄을 던지는 것이 유효하다. 원거리 전에서는 정말 비참하다. LW + RT을 써주거나 전방 대쉬 RW, RT + RW 터보공격 등으로 공격하자. 원거리 전에서는 이렇다 할 전략이 특별히 없다. 어떻게든 접근해서 때리거나 전방 대쉬 근접공격을 히트시킬 궁리만 하자.



▲이게 효과적이다(전방 대쉬 근접공격)

RVR-33 APHARMD S



기본 공격		
LW	CW	RW
나이프	그레네이드 런쳐	파니 런쳐
특수 공격		
2단 점프 중에 CW (단, 한 플레이 동안 딱 한번)		
특수 공격 2		
전방 공중 대쉬중에 CW (CW의 무기 게이지가 100% 일때만 가능)		

나이프

아파 배틀러의 그레네이드 디스챠지와 완전히 동일한 기술이다. 아마도 매뉴얼의 이름이 잘못 되었으리라 믿는다. 원거리에서 상대를 몰아나가는데 유용한 기술이다. 배틀러 와는 조금 다른 용도로 쓰인다.



▲배틀러와 차이가 없다

· 터보 공격 - 좌 터보 공격은 두 개의 폭탄을 튕겨 던지고 우 터보 공격은 발로 폭탄을 차 날린다. 데미지가 엄청나지만 날아가는 각도와 거리가 제한적이라 쉽게 맞추기 어렵다. 하지만 데미지와 파워가 이를 보상하고도 남는다. 차는 폼이 환상이다.

· 대쉬 공격 - 전방 대쉬는 테무진의 파워 봄과 흡사하며 상대를 향해 터져 나가지 않고 그 자리에서 터진다. 후방 대쉬는 폭탄을 굴려 상대나 장애물에 닿으면 터지며 역시 테무진의 파워 봄과 비슷하게 터진다. 좌 · 우 대쉬는 기본 공격과 특별한 차이 없다. 슬라이딩 공격은 조금씩 다른데 전방 · 후방 슬라이딩 공격은 테무진의 파워 봄처럼 폭탄을 터트리며 좌 · 우 슬라이딩 공격은 대쉬 공격과 같다. 전방 슬라이딩 공격은 폭탄을 던지며 자동적으로 폭파 영역에 들어가게 되어 여러모로 유리하게 게임을 이끌어 나갈 수 있다. 모든 공격이 데미지와 파워가 조금씩 다르다.

· 점프 공격 - 점프 공격은 기본 공격과 그리 다를 게 없다. 공중 대쉬 공격은 전방 · 후방 대쉬 공격이 파워 봄과 같이 터지고 좌 · 우 대쉬 공격은 기본 공격과 같다.

· 근접 공격 - 등 뒤의 서바이벌 나이프를 꺼내어 세 번 휘두른다. 사정거리는 짧지만 빠르고 데미지도 큰편이다. 공격 판정은 조금 작은 편. CW와 함께 접근전의 주력 공격이 된다. 앉아 공격은 상대의 다리를 노리고 공격하며 좌 터보 공격은 통상 공격이 우 터보 공격은 재빨리 나이프를 꺼내 상대를 쑤신다. 판정은 작지만 빠르고 데미지도 충분하여 완벽한 찬스라면 한번 쯤 써보자.



▲뭔가 상당히 있어 보이는 공격

그레네이드런처

어깨 위의 바주카포로 미사일을 날린다. 파워는 낮지만 데미지도 큰 편이고 추적성도 좋다. 연발성도 의외로 좋아 자주자주 써주자. 아



▲밥줄이다 밥줄

파무드 더 스트라이커(이하 아파 스트라이커)의 주 데미지 원이다. 앉아 공격은 기존 공격과 별 차이가 없다. 다만 파워가 조금 높을 뿐.

· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 미사일을 바닥에 튕겨 상대에게 발사하며 데미지는 적지만 다량의 V 아머를 줄일 수 있다. 사정거리는 긴 편이고 일정 거리를 간 뒤에는 스스로 터진다. 폭파 범위에 상대가 있다면 당연히 데미지를 받는다. 우 터보 공격은 굵은 미사일 두발을 발사하는 것으로 앞의 것은 빠르고 큰 데미지를 주며 뒤의 것은 다섯 개의 작은 미사일로 분리되며 조금 느리지만 높은 추적성을 가진다. 이 공격이 아파 스트라이커의 주 데미지 원이다.



▲이걸 많이 맞아야 쑥쑥 자라지!

· **대쉬 공격** - 전방 대쉬는 강한 미사일을 두발 발사한다. 통상 공격에 비해 데미지가 커 자주 사용된다. 그러나 그만큼 무기 게이지의 소비도 크다. 후방 대쉬 공격은 빠른 미사일과 느린 미사일로 시간차 공격을 한다. 느린 쪽 미사일은 특히 추적성이 뛰어나다. 좌·우 대쉬 공격도 역시 시간차로 미사일을 발사하지만 후방 대쉬 공격처럼 월등한 속도 차이는 아니다. 슬라이딩 공격은 대쉬 공격과 비슷하지만 미사일의 속도가 엄청나게 빠르다. 데미지나 파워엔 차이가 없으나 무기 게이지를 상당량 소비한다. 주로 후방 대쉬 공격과 슬라이딩 공격을 이용하여 적을 착실히 죽여나가자.

· **점프 공격** - 통상 공격과 차이가 없다. 공중 대쉬 공격도 기존 대쉬 공격과 비슷하나 좀 더 빠르다. 단 공중에서 공격하니만큼 어느 정도 명중률이 올라간다.

· **근접 공격** - 상대에게 다가가 서바이벌 나이프로 두 번을 벤다. 발동은 좀 느리지만 아파 스트라이커의 근접 공격 중 가장 공격범위가 넓다. 앉아 공격은 하단을 노리고 공격하고 좌 터보 공격은 통상공격을 우 터보 공격은 순식간에 다가가 나이프로 베어버리는 공격을 한다. 점프 공격은 공중에서 내려오며 나이프로 베는 것이다.

파이론에

아파 스트라이커의 주력 견제기. 파워, 데미지, 속도, 연발성, 추적성 등 모든 점이 평균 이상이다. 공격 형태에 따라 높은 데미지를 나타내기도 한다. 테무진의 빔 라이플과 비슷한 용도로 사용 할 수 있다. 앉아 공격은 연발로 미사일을 날린다. 데미지는 높은 편이나 파워는 별로다. 사정거리가 길지 못한 점이 아쉽다.


▲최고의 견제 무기가 될 것이다

· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 데미지가 없는 단발 공격을 한다. 파워가 높아 V 아머를 많이 없앨 수 있다. 우 터보 공격은 세발의 미사일을 발사하는데 데미지와 파워가 엄청나다. 추적성능도 높은 편이라 자주 맞힐 수 있다. 스트라이커의 또 다른 주 공격원이다.


▲이게 아주 좋다. 자주 쓰자

· **대쉬 공격** - 방향에 따라 네다섯 발의 미사일을 쏜다. 성능이 좋아 견제용으로도 좋고 주 데미지원으로 써도 손색이 없으나 문제는 미사일을 전부 맞추기 힘들다는 것. 대개 한발이나 두발 정도밖에 안맞는다. 슬라이딩 공격도 별다를 게 없다. 데미지나 관통력은 제각각이나 특별히 나쁘지 않다.

· **점프 공격** - 다섯 발의 미사일을 연달아 쏜다. 지상에서의 공격과 큰 차이 없다. 공중 대쉬 공격도 마찬가지.

· **근접 공격** - 오른손에 들고있는 바주카포로 친다(무식한 놈…). 마지막의 스핀킥까지 총 세 번 공격한다. 판정은 빠르지만 공격범위가 좁다. 데미지는 보통. 앉아 공격은 다리를 노리고 휘두르며 좌 터보 공격은 통상공격, 우 터보 공격은 보기에도 무척 아프게 한껏 바주카포를 뒤로 돌렸다가 휘두른다. 별로 쓰이지 않는 근접 공격이다.


▲진짜 아프게 때린다

특수 공격

배틀러의 특수공격과 같은 능력을 가진다. 그러나 스트라이커는 그다지 근접전에 치중할 필요가 없으니 빠른 이동으로 도망을 가거나 적탄을 피하는데 사용하자.

특수 공격 2

테무진의 특수 공격과 비슷하나 사정거리가 훨씬 짧다. 공중에서 자세를 잡고 상대를 향해 번개같은 몸통 박치기를 시도한다. 울프의 숄더 어택과 흡사한 사나이의 동작이다.


▲너무 짧아!!

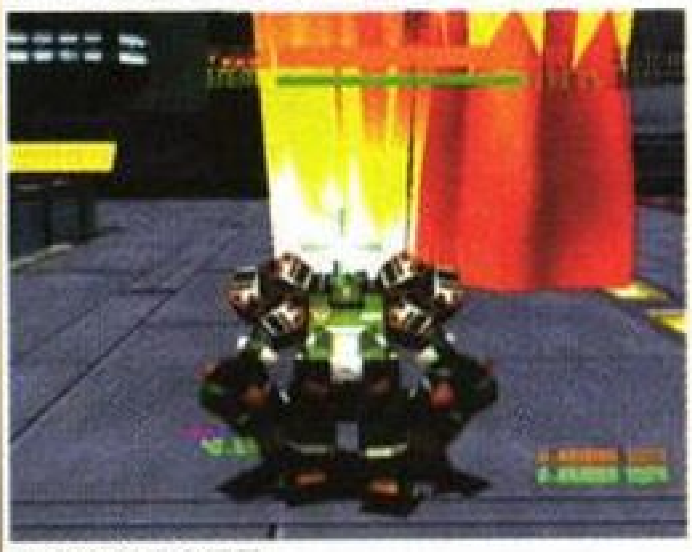
아파무드 더 스트라이커는 배틀러와는 달리 근접전 보다는 원거리나 중·장거리용으로 적당하다. 비록 운동성이나 장갑, 근접전 능력은 보통수준 이지만 원거리 무기의 성능은 상당하다. 원거리에서 CW와 RW를 이용한 소모전은 상대와 멀면 멀수록 스트라이커에게 유리하다. 상대와 300미터 이상 떨어질 것을 추천한다. 근접전에서는 되도록 도망가거나 LW, CW를 이용하며 여의치 않아 상대와 근접전을 하러 갈 때는 폭탄을 적극 활용해야 한다. 원거리 전에서 우위를 점하기 위해서는 우선 상대의 V 아머 먼저 낮추는게 좋다. 주로 폭탄과 RT + RW를 이용하여 상대의 아머를 줄이고 60~70 이하로만 내려가면 충분하다. 요행히 근접 공격을 성공시킨다면 전혀 V 아머를 걱정할 필요 없이 게임을 할 수 있다. RT + CW, 대쉬 RW, RT + RW를 이용하여 상대를 격파시켜 나가자. 모든 공격무기를 폭넓게 사용하고 적당히 거리를 유지하는 것이 중요하다.

SAV-326-D/9 GRYS-VOK

기본 공격		
LW	CW	RW
오버헤드 런쳐	숄더 런쳐	미사일 런쳐
특수공격		
앉아 스페셜 버튼 (1 플레이 1회)		

오버헤드런쳐

아파무드의 폭탄과 비슷한 미사일을 발사한다. 물론 적탄을 없애준다. 데미지는 적은 편이고 파워는 높다. 역시 추적성이나 연발성은 별로다. 앉아 공격은 바로 전방에 4개의 미사일을 뿌리는 확산형 공격으로 사정거리가 심히 짧으나 파워가 높고 폭파 범위가 전방이라 적탄을 막아줄 수 있다. 중·장거리에서 쓸 만 하다.



▲이것이 앉아 공격

· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 가슴에서 짧은 빔을 연발로 발사하는데 V 아머를 엄청나게 감소시킬 수 있다. 사정거리는 보통이고 추적성은 별로다. 우 터보 공격은 폭탄을 땅에 굴려 폭파시키는 것인데 데미지는 없지만 V 아머를 다량 소모시킨다.

· **대쉬 공격** - 모든 대쉬 공격은 폭탄을 두 개씩 발사한다. 폭파되어 나아가는 속도가 통상 공격보다 빠르며 슬라이딩 공격은 대쉬 공격과 비슷하나 후방 슬라이딩 공격은 추적 성능이 좋고 데미지가 높은 미사일을 발사한다. 데미지나 파워는 대쉬 방향마다 다르다.



▲추적성능이 뛰어나다

· **점프 공격** - 점프 공격은 기본 공격과 크게 다르지 않다. 공중 대쉬 공격도 액션의 변화는 없다.



· 근접공격 - 왼팔을 휘둘러 적을 치고 어깨로 밀쳐내는 두 번의 공격을 하며특별히 빠르거나 판정이 크지도 않고 데미지도 적은 근접공격. 그리스 복의 근접공격들이 워낙 한심한지라 이런 것이라도 필요하면 써야한다. 앉아 공격은 하단을 후리며 좌 터보 공격은 통상공격, 우 터보 공격은 양팔로 쌍장(?)을 하듯 친다. 역시나 성능은 별로다.

숄더런쳐

어깨 위의 런쳐에서 두발의 미사일을 발사한다. 데미지는 꽤 크고 추적성도 그럭저럭 믿을 만하지만 문제는 파워. 웬만한 무기들에게 다 씹혀버린다. 앉아 공격은 한꺼번에 8개의 미사일을 발사하며 추적성이 높아진다.



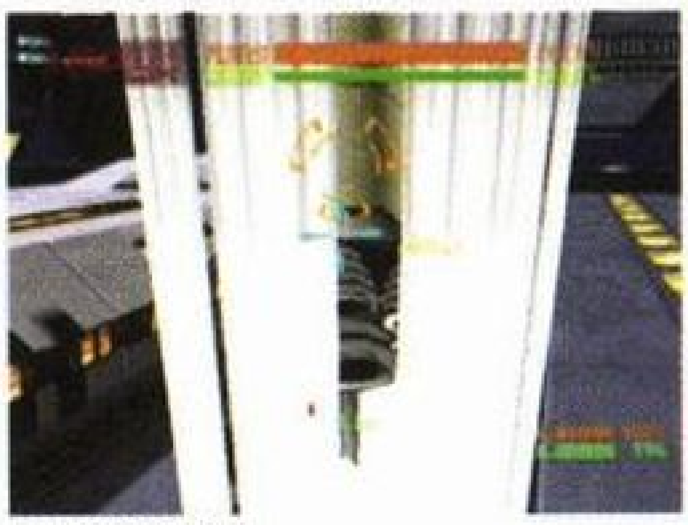
▲나름대로 멋있다

· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 낮게 두 개의 미사일을 발사하는 것으로 V 아머를 꽤 소모시킨다. 우 터보 공격은 어깨 위의 런쳐를 완전히 열어 젖히고 여섯 개의 미사일을 차례로 발사하는데 데미지, 추적성이 높다. 단, 무기 게이지의 소비가 크다는게 문제. 보스전에서도 쓸만하다.



▲맞히면 이긴다

· **대쉬 공격** - 대쉬 공격은 각각 네발씩의 미사일을 발사한다. 슬라이딩 공격은 앉아 공격과 비슷하게 자세를 낮춰 8발의 미사일을 발사하며 전방 대쉬 슬라이딩 공격은 특이하게 하늘 위로 거대한 미사일을 발사한다. 이 미사일은 천천히 적의 머리 위에서부터 떨어지며 데미지는 별로지만 폭파 영역이 끔찍하게 넓고 일단 발사해 놓으면 추적성이 뛰어나고 상당히 늦게 떨어지기 때문에 기습적으로 상대의 머리 위에 떨어뜨릴 수 있다. 물론 최대한 상대를 한곳에 묶어두는 것이 유리하며 장애물 뒤에 숨어서 발사할 수 있어 좋다.



▲조올라 압삽하다

· **점프 공격** - 점프 공격은 공중에서 네 개의 미사일을 발사하는 것이다. 공중에서 발사하는 것이니 만큼 추적성이 좋다. 공중 대쉬 공격은 지상에서의 대쉬 공격과 크게 다르지 않다.

· **근접 공격** - 상대에게 달려들어 양 팔을 휘두른다. 판정은 보통이고 발동이 느려 크게 쓸모있지 않다. 그래도 근접공격 중 가장 큰 데미지와 가장 긴 사정거리를 가진다. 앉아 공격은 앉아서 돌며 좌 터보 공격은 통상 공격이 우 터보 공격은 RT + LW 와 비슷하나 발동이 더 느리다. 점프 공격은 하강하며 팔로 내리치는 것이다. 암튼 이런 나쁜 성능속에서도 유일하게 쓸만한 공격은 이것밖에 없으므로 근접전이 되면 애용하자.

미사일 런쳐

오른손에 들고있는 미사일 런처로 공격한다. 데미지와 파워는 꽤 높은 편이다. 그러나 상대



▲견제기 치고는 아주 좋다

방의 공격에 자주 씹힌다. 연발성이 좋고 그럭저럭 돌아다니며 견제하긴 알맞다. 추적성은 보통수준. 앉아 공격은 연발로 발사하는 것이고

· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 LT + LW 와 비슷하나 파워가 떨어지고 데미지가 생겼다. 우 터보 공격은 굵은 미사일을 빠르게 발사하며 데미지나 파워는 보통 이상이다. 중 · 장거리에서 확실한 딜레이를 노려 공격하자.

· **대쉬 공격** - 전방 대쉬는 상대에게 미사일을 일점사 한다. 빠르고 데미지도 높은 편이다. 후방 대쉬는 비행기처럼 생긴 미사일을 낮게 발사하는데 날아가는 속도가 무척 느리고 데미지는 높지 않지만 추적성이 매우 높다. 좌 · 우 대쉬 공격은 두발의 미사일을 발사하나 날아가는 도중 미사일이 분리되고 작은 미사일이 펴져 날아간다. 데미지가 엄청나며 그리스 복의 주력 공격이다. 슬라이딩 공격은 대쉬 공격과 비슷하며 각각 데미지와 파워는 대쉬 방향과 거리에 따라 다르지만 데미지는 하나같이 다들 높다.


▲아머드 발키리 II

· **점프 공격** - 점프 공격은 기본 공격과 크게 다르지 않으며 두 줄로 일점 연사를 한다. 공중 대쉬 공격은 지상에서의 대쉬 공격과 비슷하나 전 · 후방 대쉬 공격이 연발공격으로 바뀐다.

· **근접 공격** - 오른팔을 휘둘러 적을 공격한다. 발동은 빠른 편이나 판정이 작고 사정거리가 짧은 것이 단점이다. 앉아 공격은 아랫쪽으로 팔을 휘두르고 좌 터보 공격은 통상 공격이, 우 터보 공격은 귀엽게 팔을 들어 내리친다.

특수공격

자세를 낮추고 상대를 향해 I.C.B.M (대륙간 탄도 미사일)을 발사한다(이런 무식한…). 한번의 플레이에 단 한번 발사 가능하며 엄청난 데미지와 파워를 자랑한다. 폭파 범위가 넓어 웬만하면 직격탄이 아니어도 상관없다. 폭연 속의 해골마크는 의미심장하다. 일단 발사해 놓으면 한참 뒤에 떨어지므로 그동안 상대를 적당히 몰아나갈 수 있다.


▲무시무시한 위용


▲무엇을 우리에게 시사하는가?

그리스 복은 비록 운동성과 근접전 능력은 형편없지만 뛰어난 장갑과 V 아머, 짧지만 빠른 대쉬 이동, 무식하리만치 강한 원거리 공격들로 명실공히 중 · 장거리전의 왕자가 될 수 있다. 미사일 런처는 견제용으로 쓰이지만 보통의 VR 들에게는 한방 한방이 치명적인 위협이 된다. 모든 기본 무기를 골고루 사용하는 것이 승리의 지름길이며 근접전 에서는 무조건 도망만이 살길이다. 어쭙잖게 붙었다간 대판 깨진다. 근접전 능력은 전 VR 중 최하위 일 것이다. 그만큼 중 · 장거리, 원거리 전에서는 탁월한 능력을 보여준다. 상대의 공격을 못 피한들 어떠리요 아머가 단단한데… 맞아가며 아니 튕겨가며 공격하는 배짱을 보여주자. 상대가 장갑이 얇고 V 아머도 낮다면 가차없이 CW, RW로 몰아나가고 상대의 장갑이 두텁고 V 아머도 높다면 우선 LW를 이용하여 아머 수치 먼저 낮추자. 일단 성공적으로 거리만 벌린다면 항상 게임의 주도권을 쥐고선 풀어나갈 수 있다.

RVR-68 DORDRAY

도르드레이



기본 공격		
LW	CW	RW
드릴	V 허리케인	크로우 런쳐
특수 공격		
스페셜 버튼 (1게임에 1회)		
특수공격 2		
우 선회 중 CW (CW 무기 게이지가 100% 일 때)		

드릴

왼손에 무식하게 달린 드릴을 발사한다. 데미지는 높은 편이고 상대의 V 아머를 무시하고 공격한다. 일단 히트하면 상대 VR에 매달려 있어 추가 데미지를 준다(대략 2~5%) 속도는 보통이고 추적성은 엄청나다. 드릴이 돌아와서 팔에 다시 달릴 때까지 계속 상대를 추적하며 발사되어 있는 동안에는 게이지가 모두 충전되어도 공격할 수 없다. 앉아 공격은 속도가 빠르고 거의 직선으로 날아가며


▲드릴 하나면 충분하다

· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 사정거리가 있다는 것 외에는 그다지 특별할 게 없고 우 터보 공격은 드릴이 날아가다 일단 멈추고 상대의 위치를 다시 파악 한 뒤 날아가 공격을 한다. 무척이나 피하기 어렵고 데미지도 상당히 크다. 자주 쓰게되는 공격이다.

· **대쉬 공격** - 대쉬하며 드릴을 발사한다. 전방 대쉬는 앞으로 돌진하며 드릴로 밀고 나가며 (거의 근접 공격 수준이다) 후방 대쉬나 좌 · 우 대쉬 공격은 통상공격과 특별한 차이가 없다. 좌 · 우 대쉬 공격은 드릴의 속도가 조금 빠르다. 전방 슬라이딩 공격은 대쉬과 같고 좌 · 우 슬라이딩 공격은 앉아 공격처럼 드릴의 사정거리에 제한이 있다. 후방 슬라이딩 공격은 그냥

대쉬 공격과 차이가 없다. 돌격하는 공격들은 속도가 빨라 자칫 피하기 어려워 질때도 있다. 정통으로 맞는다면 게임을 포기해야 할 정도로 데미지가 크다. 밑져야 본전이라는 심정으로 자주 시도해 보자.



▲생각 외로 잘 맞아준다

· 점프 공격 - 점프 공격은 기존 공격과 큰 차이가 없고 공중 대쉬 공격은 대쉬 공격과 같다. 특히 공중 전방 대쉬 공격은 다른 VR들이 가지고 있는 특수공격과 비슷하며 엄청난 데미지를 자랑한다.

· 근접 공격 - 드릴로 두 번 찌른다. 발동은 빠르나 판정이 작다. 사정거리도 짧은 편. 도르드레이가 근접전에 능한 VR 은 아니지만 이 정도의 공격이면 무리 없이 버텨낼 수 있다. 앉아 공격은 하단을 찌르고 좌 터보 공격은 통상 공격이, 우 터보 공격은 한껏 몸을 제쳤다가 혼신의 힘을 다 한 듯 찔러댄다.

V 허리케인!

전방으로 링 레이저를 길게 발사하는 공격. 데미지는 극히 적으나 상대의 V 아머를 많이 소모시키고 히트된 상대는 잠시동안 마비상태에 빠진다. 추적성은 기대하기 어렵고 무기 게이지도 많이 소모한다. 상대의 무기와 부딪히면 서로 통과된다. 데미지를 주려하기 보다는 적을 마비시키는데 쓰자. 앉아 공격은 자세를 낮추어 공격하고 데미지는 통상공격과 비슷하다.



▲생긴것과는 달리 데미지는 없다

· 터보 공격 - 좌 터보 공격은 링 레이저 하나만을 날려보내며 데미지는 보통수준이나 파워는 떨어진다. 우 터보 공격은 온몸을 돌리며 링 레이저를 발사하는 것으로 데미지도 엄청나고 파워도 높은 편이다. 그러나 적을 마비시킬 수는 없게된다.

· 대쉬 공격 - 전방 대쉬 공격은 CD(GD?)를 돌리며 상대에게 돌진하는 것으로 데미지, 관통력은 높으나 추적성이 낮다. 후방 대쉬나 좌 · 우 대쉬는 LT + LW처럼 링 레이저를 각각 날리는 것인데 LT + LW에 비해 성능이 현격히 떨어진다.

· 점프 공격 - 점프 공격은 공중에서 레이저를 발사하는 것이고 공중 대쉬는 지상에서의 대쉬 공격과 똑같으나 링 레이저를 수직으로 세워서 날린다. 슬라이딩 공격도 대쉬 공격과 비슷하다.

· 근접 공격 - 오른팔, 왼팔로 연달아 공격한다. 데미지와 판정은 큰 편이지만 발동이 느려 쉽게 히트시킬 수 없다. 사정거리는 보통. 앉아 공격은 하단으로 파고 들어가 밀어붙이는 공격이고 좌 터보 공격은 통상 공격이, 우 터보 공격은 상대를 잡아 왼손의 드릴로 날려버린다(P잭??) 점프 공격은 드릴로 내려치기.



▲내가 사실 P잭이요

크로우 런처

오른손의 런처로 화염탄을 쏜다. 데미지나 파워, 속도, 추적성능은 보통수준. 견제하기에 무난한 공격이다. 앉아 공격은 두 개의 빠른 미사일을 쏘는데 데미지는 적고 사정거리는 짧다. 관통력은 보통수준. 쓸만한 공격은 못된다.



▲견제용으로 그만이다

· 터보 공격 - 좌 터보 공격은 크로우를 발사하여 상대를 공격하는 것으로 V 아머를 무시하고 들어가며 데미지도 높고 잡힌 상대는 크로우가 떨어질 때까지 이동속도가 저하된다. 피하기가 까다롭고 드릴처럼 한번 피했다 할지라도 집요하게 쫓아오므로 크로우가 돌아갈 때까지 상대는 방심 할 수 없다. 대전에서 상당히 자주 쓰이는 공격. 집게를 날려 버렸다 해도 화염탄은 계속 쏠 수 있다. 우 터보 공격은 전방으로 일정 각도와 거리에 화염을 방사하며 공격이 느리고 거리, 각도가 제한되 있어 히트시키기는 힘들다. 하지만 데미지나 파워는 뛰어나다. 공격이 끝 난 뒤 바닥에 남아있는 화염은 왠지 판정이 있을 것 같지만 사실 아무 것도 아니다. 점프 우 터보 공격은 화염방사가 아니라 화염탄을 하나 발사하는데 데미지가 무척 크다.



▲대전에서 주력 공격이 된다

· 대쉬 공격 - 대쉬 방향에 따라 공격 형태나 무기의 그래픽이 달라진다. 전방 · 후방 공격은 두줄의 화염탄을 상대에게 일점사 하나 각각 화염탄의 성능과 그래픽이 다르다. 좌 · 우 대쉬 공격은 세 방향으로 확산형 공격을 한다. 전체적으로 데미지, 파워, 추적성능이 높고 견제로 쓰며 상대의 라이프를 줄이기에 좋은 기술이다. 그 위력은 보스전에서 실감 할 수 있다. 전 · 후방 대쉬 공격은 지상 대쉬 공격과 비슷하고 슬라이딩 공격도 대쉬 공격과 비슷하나 좌 · 우 슬라이딩 공격은 앉아 공격과 같은 사정거리가 짧은 미사일을 발사한다.

· 점프 공격 - 점프 공격은 세 방향으로 화염탄을 발사 한 뒤 각각 상대를 향해 일점사 되는데 관통력은 낮지만 데미지가 엄청나서 웬만한 VR들에게는 치명적인 공격이 된다. 공중 좌 · 우 대쉬 공격은 화염탄을 일점사한다.



▲엄청 강하다

· 근접 공격 - 오른손의 크로우로 두 번 돌려

친다. 도르드레이의 근접 공격 중 사정거리가 가장 길며 판정이나 발동은 보통 수준. 다른 VR과 붙어 딱히 꿀릴만한 공격도 아니다. 앉아 공격은 하단을 노리고 팔을 휘두르고 좌 터보 공격은 통상 공격이, 우 터보 공격은 어퍼컷을 날린다.

특수 공격

도르드레이의 기체가 잠시동안 거대화된다. 거대화 한 상태에서도 특별한 변화는 없고 통상 공격과 움직임이 그대로 나온다. 단 근접전은 변화가 있어 LW는 드릴로 내려찍기 RW는 발로 밟는 모션으로 변한다. 한번이라도 밟히면 그야말로 골로 간다. 그러나 거대화의 약점은 한방이라도 상대의 공격이 히트되면 즉시 원래의 크기로 돌아온다는 것이다. 몸집이 커진 만큼 맞기도 쉬워 거대화 한 상태로 게임을 할 생각은 하지 않는 게 좋다.


▲엘보를 많이 먹었는지 쑥쑥 자란다

특수 공격 2

전작의 도르카스 에게 있었던 공격과 비슷하다. 빙글빙글 돌며 상대를 양팔로 공격하며 대미지와 판정이 엄청나다. 그러나 쉽게 맞아줄 상대는 없다.

도르드레이는 특별한 전투형태가 없이 근접거리, 중·장거리, 원거리에서 모두 강한 VR이다. 운동성은 낮지만 대쉬 거리가 긴 편이라 이를 커버해 준다. 두꺼운 장갑과 높은 V 아머에 고성능의 무기들이 도르드레이를 최강의 캐릭터로 만들어준다. 근접전에선 LW나 CW로 공격하고 전방 대쉬 CW로 공격이나 도주를 노리자. 중·장거리에서 접근을 시도하는 상대에게는 앉아 LW, CW가 유용하며 요행을 노리고 특수공격 2를 사용하는 것도 심각하게 고려 해 볼 사항이다. 부득이하게 도르드레이가 근접전을 해야 할 때는 드릴이나 크로우를 날려놓고 도망가는 상대를 향해 접근하자. 원거리전에서는 단연코 드릴이 도드레이 최고의 무기이다. 파니 런처로 꾸준히 견제하고 지속적으로 드릴 공격과 크로우 공격을 병행하는 전략이 유효하다. 도드레이의 CW는 자체의 공격력은 약하지만 상대를 마비시킨다. 거리를 잘 맞춰 상대를 마비시켰다면 RT + RW 공격이 유효하고 중·장거리에서는 전방 대쉬 근접공격 원거리에서는 전방 대쉬 RW로 공격하자.

XBV-819-TR4 BAL-BADOS

기본 공격		
LW	CW	RW
사이 런쳐	빔 런쳐	핸드 런쳐

특수 공격
ERL(양 팔, 양 다리에 장비된 무기)을 4개로 분리하고 점프 상승중 RT + CW

특수 공격 2
ERL 분리 상태에서 RT + CW



사이 런쳐

고성능의 기뢰를 뿌려댄다. 「버추얼 온」 최고 수준의 추적성능을 자랑하지만 아쉽게도 데미지는 크지 않다. 그러나 V 아머를 무시하고 들어가며 상대 적탄을 없애주기도 한다. 연발성도 좋아 얼마든지 뿌리고 다닐 수 있다. 무기 게이지가 충전될 틈도 없이 항상 뿌리며 다니자. 승률과 뿌리는 폭탄수는 비례한다. 앉아 공격은 스파이크를 바닥에 튕기며 접촉하면 폭발한다.


▲승리의 씨앗

· 터보 공격 - 좌 터보 공격은 그 자리에 왼팔을 뽑아 대기시키며 공격을 할 때마다 왼팔이 그 장소에서 폭탄을 발사한다. 대전시에는 여러모로 유용하게 쓰인다. 다시 팔을 불러들이려면 다시 한번 LT + LW를 누르거나 기뢰를 다 써버리면 된다. 우 터보 공격은 고유도 폭탄을 상대에게 날린다.

· 대쉬 공격 - 대쉬 방향과 공격법에 따라 다채로운 공격을 펼친다. 전방 대쉬는 RT + LW 공격을 하며 후방 대쉬는 5발의 기뢰를 일렬로 날린다. 좌·우 대쉬 공격는 5발의 기뢰를 확산형으로 뿌린다. 전방 슬라이딩 공격은 대쉬 공격과 같으며 후방 대쉬, 좌·우 대쉬 공격은 기뢰 대신 앉아 공격과 같은 스파이크를 뿌린다.


▲스파이크는 장애물도 뚫고 나아간다

· 점프 공격 - 공중에서 다섯발의 기뢰를 뿌린다. 공중 대쉬 공격은 전방 대쉬 공격이 지상 공격과 같고 후방 대쉬 공격은 8개의 기뢰를 뿌린다. 좌·우 대쉬 공격은 지상에서의 공격과 큰 차이 없다.

· 근접 공격 - 전작에서 발 바스 바우가 지녔던 근접공격과 같은 공격으로 왼손으로 뇌전을 일으켜 손톱을 만들어 공격한다. 데미지도 별로 크지 않고 판정도 작고 발생도 느리다. 마지못해 만들어 놓은 공격 같으며 저얼대 쓰지 말기를 바란다. 앉아 공격은 하단을 노리고 손톱으로 공격하고 좌 터보 공격은 기본 공격이 나가고 우 터보 공격은 양손에 손톱을 만들어 공격한다.

빔 런쳐

양 팔에 있는 ERL을 뽑아 조정하여 상대에게 접근시켜 빔을 쏘는 공격으로 데미지는 낮지만 추적성이 뛰어나다. 앉아 공격을 하면 다리에 있는 ERL을 뽑아 조정하며 상대의 머리 위로 가서 일정 영역에 빔을 발사한다. 데미지도 높고 추적성도 높으며 공격의 지속 시간이 길어 두고두고 견제와 위협용으로 사용할 수 있다. 당연히 다리쪽의 ERL을 뽑아 사용하는 만큼 양

팔을 사용하는 공격들을 사용하는데 지장이 없다. 상당히 활용가치가 높은 공격.

· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 전방으로 레이저를 두 발 발사하며 데미지도 낮고 히트시키기도 어렵다. 우 터보 공격은 4개의 ERL을 모두 발사하여 레이저빔을 쏜다. 통상 공격의 강화판.

· **대쉬 공격** - 대쉬 방향과 공격 방법에 따라 공격들이 다 다르다. 각각의 성능을 파악하는 것도 중요한 일이다. 전방 대쉬는 ERL을 뽑아 그 자리에서 연발 레이저빔을 발사한다. 후방 대쉬는 ERL을 뽑아 적에게 날려 공격을 하나 기존의 빔 공격과는 다른 공격을 한다. ERL들이 스파크를 만들어 내어 상대방 주위를 완전히 둘러싸 버린다. 직접적인 데미지는 라이프에도 V 아머에도 없다. 시야를 방해 할 목적으로나 사용할 수 있을까 실전에서의 활용도는 없다고 봐도 좋다. 좌 · 우 대쉬 공격은 ERL을 뽑아 빠르게 이동시켜 공격하는 것이다. 전방 슬라이딩 공격은 다리에 장비한 ERL을 뽑아 손톱을 만들어 상대를 공격한다. 데미지가 꽤 높다. 양 팔에 달린 무기들로 공격 가능하다. 후방 슬라이딩 공격은 전방과 비슷하나 공격 무기가 다르다. ERL이 마주보며 서로 빔을 쏴 막대를 만든 다음 상대를 향해 나아간다. 양 팔의 무기로 공격 할 수 있음은 물론이다. 좌 · 우 슬라이딩 공격은 ERL을 뽑아 통상 LW, RW무기들을 상대에게 전탄 발사한다. 통상의 LW, RW이기 때문에 데미지와 추적성이 높은 것은 물론 복귀된 양 팔로 다시 무기들을 쏘아 보낼 수 있다.



▲이 공격이 쓸만하다

· **점프 공격** - 점프 공격은 공중에서 ERL을 뽑아 각각 긴 레이저를 발사하여 상대를 추적해 나가는 공격인데 명중률은 높지만 데미지가 없고 V 아머를 소량 줄일 뿐이다. 공중 대쉬 공격은 지상의 대쉬 공격과 완전히 일치한다.

· **근접 공격** - 양 손에 전격 손톱을 만들어 상대를 공격한다. 절대 비추천 근접기 1호. 앉아 공격은 하단을 노리고 공격하고 좌 터보 공격은 통상 공격이 나간다. 우 터보 공격은 양팔과 양 다리의 ERL에서 빔 소드를 만들어 회전공격을 한다. 점프 공격은 손톱으로 내리찍는 공격이다.

핸드 빔 공격

전작부터 악명 높았던(워낙 나빠서) 링 레이저를 날린다. 공격 범위는 커 보이지만 잘 맞지 않는다. 데미지나 파워는 보통 수준. 연발성은 좋은 편이 아니라 함부로 남발하지 못하는 점이 아쉽다. 최대한 많이 쏴대어 적을 압박하자. 앉아 공격은 연사를 한다.

· **터보 공격** - 왼 터보 공격은 오른팔을 뽑아 그 자리에서 링 레이저를 발사하게 한다. 회수 할 때는 다시 한번 LT + RW를 해주거나 빔을 다 쏘면 된다. 우 터보 공격은 직선의 레이저를 발사하며 90˚도로 꺾여 상대방을 추적한다. 데미지는 보통이며 좌 · 우로 잘 도망가는 상대에게 확실한 일침을 가할 수 있다.



▲90˚ 턴 유도를 해온다

· **대쉬 공격** - 전방 대쉬 공격은 일렬로 레이저를 발사하며 데미지는 다른 공격에 비해 조금 늘었지만 높은 추적성을 기대하긴 어렵다. 후방 대쉬 공격은 단순한 연사이고 좌 · 우 대쉬 공격은 일점사를 한다. 슬라이딩 공격은 좌 · 우 슬라이딩 공격이 일점사가 아닌 확산형 공격으로 바뀌었고 후방 슬라이딩 공격도 링 레이저를 두줄로 발사하게 바뀌었다. 전반적으로 슬라이딩 공격이나 공중 대쉬 공격이 상대방을 견제하는데 유용하다.

· **점프 공격** - 공중에서 연사를 한다. 공중 전 · 후방 대쉬 공격은 지상 공격과 크게 다르지 아니하고 공중 좌 · 우 대쉬 공격은 다섯 방향으로 링 레이저를 날린다.

· **근접 공격** - 발바도스의 근접 공격 중 가장 나은 공격. 사정거리도 길고 공격 범위도 넓다. 판정이 조금 느린 감은 있지만 타 VR들과의 근접전에서 열세를 보일만 한 문제도 아니다. 앉아 공격은 상대의 다리 쪽을 베어 버리며 좌 터보 공격은 통상 공격이 우 터보 공격은 ERL을 쏴 상대를 맞힌다.

특수 공격

공중에서 4개의 ERL을 모두 뽑아 상대방의 주위에 4개의 굵은 레이저빔을 발사한다. 가만히 있으면 맞지 않지만 섣불리 움직이다간 당하고 만다. 상대의 움직임을 봉쇄하는데 쓰자.



▲단 한마디. 멋지다!

특수 공격 2

4개의 ERL을 모두 뽑아서 레이저를 발사한다. 데미지는 보통이고 추적성능이 뛰어나다. 상대를 정신없이 몰아부칠 때 사용하자.

발바도스는 고성능의 추적 무기들을 이용, 상대방을 항상 몰아나가며 조금씩 데미지를 주는 전법이 유효하다. 발바도스의 무기는 하나같이 놀라운 추적성을 지닌 것 뿐이라 쉼 없이 무기들을 발사하여 상대를 압박하자. 특히 LW 계열 공격들은 속도도 적당하고 꾸준히 상대를 추적하여 가장 위협적인 공격 무기가 될 수 있다. 근접전은 상대가 목숨걸고 접근하거나 아니면 무기들의 추적을 피하기 위해 대쉬하는 도중에 발바도스와 근접하는 경우가 대부분이며 전자든 후자든 RW로 공격하고 멀찍이 도망가는게 상책이다. 근접전만 아니라면 모든 무기를 다 써가며 총공세를 펴라. 발바도스의 무기들은 공격 형태에 따라 다양하게 변하니 서서 공격, 앉아 공격, 슬라이딩 공격 등등 할 수 있는 모든 공격법을 다 동원하는게 좋다. 발바도스의 무기들은 대개 장애물의 영향을 받지 않기 때문에 장애물 뒤에 숨어서 도망다니며 공격만 해도 걱정 없다. 발바도스의 극에 달하게 되면 마치 아무로가 핀 판넬을 다루듯 팔다리를 뽑아 적재 적소에서 공격하는 모습을 볼 수 있다. 한참 공격하다 보면 배틀 필드에는 기뢰와 레이저, 떠다니는 팔다리로 하나 가득 차게된다. 결국 상대는 도망 다니다가 서서히 죽게 되거나 침착하게 피해 다니며 카운터 공격을 시도하게 된다. 이런 상대에게는 지형의 장애물들을 이용해서 노련하게 도망다니자.

특이하게도 발바도스는 수중전이 되면 하반신을 잠수함 모양으로 바꾸게 된다. 이에 일부 무기들도 수중전에 알맞게 고쳐져 나오기도 하지만 기본적인 성능에는 차이가 없다. 단지 그래픽 차이.

SGV-417-1 ANGELAN

기본 공격		
LW	CW	RW
핸드 숏	크리스탈 비트	로드 숏
특수 공격		
앉기 + 스페셜 버튼		

핸드 숏

얼음 기둥을 만들어 상대에게 보낸다. 파워도 데미지도 높고 추적성도 어느정도 보장된다. 장애물들을 무시하고 진행한다. 앉아 공격은 좀 더 빨리 얼음기둥을 보낸다.

· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 전방에 부채꼴 모양으로 눈꽃탄을 날리며 데미지나 파워는 별로고 추적성은 보통 정도다. 우 터보 공격은 통상 공격보다 큰 얼음 기둥을 만들어 상대에게 보낸다. 데미지는 좀 더 높으나 파워는 떨어진다.


▲상당히 유용한 공격이다. 자주 써먹자

· **대쉬 공격** - 전방 대쉬, 좌·우 대쉬 공격은 통상 공격과 같은 공격을 하며 후방 대쉬는 눈꽃탄으로 확산형 공격을 한다. 슬라이딩 공격은 지상 대쉬 공격과 차이가 없다.

· **점프 공격** - 점프 공격이나 공중 대쉬 공격 모두 기본 공격이나 대쉬 공격과 크게 다를 바 없다.

· **근접 공격** - 다가가서 얼음으로 내리친다. 속도는 빠르고 데미지는 보통이나 공격범위가 너무 좁다. 안젤란의 근접 공격들은 특별히 좋고 나쁜게 없어 다 비슷비슷하다(다 나쁘다는 소리). 취향대로 골라쓰자. 앉아 공격은 지면에서 얼음을 솟아오르게 하여 공격하고 좌 터보 공격은 통상 공격과 같고 우 터보 공격은 좀더 크고 화려한 얼음으로 내리친다. 그러나 성능은 오십보 백보.


▲혹시 리무루루?



크리스탈비트

아테나의 샤이닝 크리스탈 비트와는 무슨 상관이 있는지 아무도 알 수 없다. 빙룡을 소환하여 얼음 브레스를 쏘고 없어진다. 안젤란 최고의 무기이며 높은 데미지, 파워, 추적성을 가진다. 원거리에서 견제를 하며 크리스탈 비트로 큰 데미지를 노리는 것이 안젤란의 기본이다. 앉아 공격은 좀 더 빨리 용이 날아간다.

· **터보 공격** - 왼 터보 공격은 잠깐동안 안젤란 앞에 얼음으로 만든 배리어를 친다. 이 배리어는 어느 정도 무기들에 대해서는 커버가 가능하지만 직접적인 데미지는 전혀 없다. 우 터보 공격은 두 마리의 용을 불러내어 직접 공격하며 엄청난 데미지를 자랑한다. 보스전에서도 자주 쓰인다.

· **대쉬 공격** - 전방 대쉬 공격은 용이 직접 타격을 주고 나머지 대쉬 공격들은 앉아 공격이나 점프 공격처럼 공격이 빠르다. 슬라이딩 공격도 마찬가지다.

· **점프 공격** - 점프 공격은 빙룡이 조금 빨리 날아간다. 공중 대쉬 공격들은 대쉬 공격과 별다른 차이가 없다.

· **근접 공격** - 로드를 휘둘러 상대를 친다. 데미지, 판정은 보통이나 발동이 너무 느리고 사정거리도 짧다. 앉아 공격은 지면에서부터 얼음기둥을 솟아올려 상대방 주변을 한동안 얼려둔다. 가만히 있으면 상관없지만 괜히 이동하다간 타격을 받는다. 주로 상대방이 근접 공격을 시도할 때 카운터로 사용하기 좋으며 지속시간이 꽤 되어 근접 거리에서 혼전중 일 때 여러 곳에 심어놓으면 의외의 결과가 나올 수도 있다. 좌 터보 공격은 통상공격이 나가고 우 터보 공격은 근접 RT + LW처럼 얼음으로 상대방을 친다. 실전에선 봉인해 두길 바란다. 점프 공격은 로드로 내려치는 것이다.

로드 숏

안젤란의 주 견제무기. 데미지는 높은 편이지만 파워가 너무 약해 상대의 V 아머가 높다면 털끝만한 피해도 못준다. 그래도 연사력은 어느 정도 있으니 꾸준히 써주며 조금씩 상대의 라이프를 줄이자. 앉아 공격은 그래픽이 변하며 빠른 연사를 한다.

· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 전방으로 얼음 레이저를 발사하며 생각보단 히트시키기 쉽다. 하지만 데미지가 미약하여 그다지 쓰고싶어지지 않는다. 우 터보 공격은 얼음 레이저를 상대에게 발사한다. 데미지는 보통 수준이고 명중률도 보통. 히트된 상대는 잠시동안 얼음에 갇혀 몸이 마비되며 이 때 추가 공격을 노릴 수 있다. 상대가 얼었다면 볼 것 없이 크리스탈 비트를 써주자.


▲얼음 레이저와 거기 갇힌 적

· **대쉬 공격** - 대쉬 공격은 상대를 향해 일점사를 하며 대쉬 방향에 따라 데미지, 파워, 그래픽이 약간씩 변한다. 슬라이딩 공격도 대쉬 공격에 비해 특별한 변화가 없다.

· **점프 공격** - 단순히 공중에서 연사를 한다. 공중 대쉬 공격은 기본 대쉬 공격과 다를 바 없다.

· **근접 공격** - 로드를 두 번 휘두른다. 판정은 안젤란의 근접 공격 중 가장 좋다. 데미지는 보통수준. 위기상황이 닥쳐왔을 때나 써주고 도망가는데 주력하자. 앉아 공격은 하단을 노리고 공격하며 좌 터보 공격은 통상 공격이, 우 터보 공격은 로드 끝에서 얼음 산탄을 발사한다.

특수공격

남아있는 라이프를 50%만 남기고 등 뒤에서 날개를 펼친다. 이동속도와 대쉬 속도가 두배가 된다. V 아머가 두텁고 이동력이 뛰어난 안젤란에게 과연 필요한 기술이었는지 되묻고 싶다. 완벽하게 상대를 압도하고 있다면 한번쯤 써주어 고속으로 도망 다니는 모습을 보여주자.



▲메카닉 디자이너 카토키 씨는 윙건담 제작에도 참여했었다

무언가 겉모습에서부터 영험한 이미지를 띄고 있는 안젤란. 안젤란은 그야말로 철의 여인이다. 그녀의 아머는 너무나 강력해 간혹 숭고해 보일 때도 있다. 상대와의 거리가 멀어진다면 탠그램을 두 쪽 낼 무기가 아니고서는 감히 그녀의 라이프에 흠집조차 낼 수 없게된다. 이런 그녀가 어찌 우민들에게 접근해서 고귀한 지팡이를 더럽힐 수 있겠는가? 결국 그녀는 홀로되어 저 높은곳에 있기가 늘 우민들과 함께 하느니 보다 나으니…. 원거리 공격에 치중하라는 얘기다. 안젤란은 이동 거리는 뛰어나지만 기본 이동이나 대쉬 이동이 그다지 빠르지 못하다. 하지만 느린 이동력은 높은 V 아머로 얼마든지 커버가 가능하다. 대전 상대와는 항상 거리를 유지하며 모든 무기를 동원하여 상대를 공격하자. 접근전이 된다면 그나마 근접 RW공격을 추천하며 도망이 최우선이다. 원거리 전에서는 LW, RW 계열의 무기로 상대의 움직임이나 패턴을 제한해 나가자. 간단하게 상대를 봉쇄 할 수 있는 패턴은 CW 다음에 곧장 LT + LW로 확산 공격을 시도하는 것이다. 비록 데미지는 적지만 심리적인 압박감은 기대 이상이다. 그리고 빈틈이 보일 때마다 CW, RT + RW 공격으로 데미지를 준다면 쉽게 승리 할 수 있다. RT + RW 공격으로 상대방을 얼렸다면 전방 대쉬 CW나 앉아 공격 CW를 이용해서 재빨리 추가 공격을 단행해야 한다는 점이다. G + LW도 유용한 공격 중 하나. 주의할 점은 CW 계통의 무기들이 발동까지의 시간이 길어서 중·장거리에서 섣불리 사용하다간 상대가 알아채고 공격하거나 달려와서 근접전으로 들어가는 수가 있다. 일단 CW 공격을 몇대 때리다 보면 상대의 V 아머가 상당량 소비 되는 것을 느낄 수 있다. 그때부턴 자잘한 RW공격도 치명적인 공격이 될 수 있으니 적극 활용하자. 그리고 대쉬만으로 도망치기 힘들 때는 얼마든지 공중 대쉬로 도망치자. 안젤란의 공중 대쉬 능력은 거의 지상에서의 대쉬와 맞먹는 수준이라 상당히 길고 빠르다.

RVR-87 SPECINEFF



기본 공격		
LW	CW	RW
사이즈	부메랑	롱 런쳐

특수 공격
LT + RT + CW

특수 공격 2
선회중에 LT

특수 공격 3
적기보다 V 아머의 수치가 낮은 상태에서 스페셜 버튼 2회

사이즈

왼손에서 에네르기 볼을 발사한다. 발사 속도가 무척 느리고(이동보다 더 느리다) 추적성능은 발바도스의 기뢰들 보다 좋다. 데미지도 만족할 만한 수준이고 파워도 좋아 웬만하면 다 들어간다. 장애물을 만나면 알아서 피해 지나간다. 그러나 무기 게이지를 많이 소모하고 한번 소모된 게이지가 다시 충전되기 위해서는 너무 시간이 많이 걸린다. 그렇기에 특별히 상대방을 노리고 공격하는게 아니라 맞을 때까지 쫓아다니도록 항상 발사 해 놓는 습관을 기르도록 하자. 앉아 공격은 각도를 위로하여 조금 빨리 발사시키나 나중에는 속도가 똑같아 진다.



▲이 게임 최고의 추적 무기

· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 데미지는 줄 수 없지만 상대의 LT공격을 일정시간 사용 불능으로 만든다. 추적성은 대단하다. 우 터보 공격은 강력한 에네르기 볼을 던진다. 데미지와 관통력, 명중률은 당연히 올라간다.

· **대쉬 공격** - 전방 대쉬 공격은 볼의 속도와 데미지가 약간 증가한다. 좌·우 대쉬나 후방 대쉬는 특별한 차이점이 없다. 전방 슬라이딩 공격은 볼을 던지는 각도가 높아진다. 후방 슬라이드 공격, 좌·우 슬라이딩 공격은 큰 차이가 없다.

· **점프 공격** - 기본 공격과 큰 차이가 없다. 공중 대쉬 공격도 마찬가지.

· **근접 공격** - 왼손의 손톱으로 상대방을 긁는다. 공격 판정은 작지만 발동이 매우 빨라 카운터 공격으로도 적격이다. 데미지는 조금 약한 수준. 앉아 공격은 상대의 다리를 노리고 공격하고 좌 터보 공격은 통상 공격이, 우 터보 공격은 몸을 움츠렸다가 힘껏 손톱으로 적을 벤다. 근접 CW, RW는 판정도 넓고 강하긴 하나 좀 느린 감이 있다. 근접 거리에서의 혼전이 된다면 LW공격을 하는 게 무난하다.

부메랑

손에 들고있는 사이(서양에서 사신들이 들고 다니는 낫)를 휘둘러 기를 날려 공격한다. 지면을 타고 가는 기는 장애물에 부딪히지 않으며



▲빠르고 강하다

속도도 빠르고 데미지나 파워도 상당히 크다. 추적성도 좋아 섣불리 도망치는 상대에게 효과가 있다. 스페시네프의 주요 데미지 원이지만 무기 게이지를 많이 소모한다는 점이 문제. 함부로 남발하지 말고 기회가 왔을 때에 착실히 데미지를 주자. 앉아 공격은 모션이 변하고 파워가 더 좋아지나 데미지는 줄어든다.

· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 등 뒤의 날개를 떼어내 상대에게 던진다. 추적성과 명중률이 높으며 파워가 낮은 적탄을 없앨 수 있다. 우 터보 공격은 크게 낫을 휘둘러 거대한 기를 날리는 것으로 데미지, 파워 등이 엄청나게 늘어난다. 가히 스페시네프의 최종무기가 될 만 하다. 보스전 에서도 유용하다.

· **대쉬 공격** - 대쉬 공격은 통상 공격과 큰 차이는 없다. 공중 대쉬 공격도 마찬가지이며 슬라이딩 공격도 비슷하나 전방 슬라이딩 공격은 온몸으로 미끄러지며 오른발로 태클을 한다. 이런 돌진 류의 기술들이 다 그렇듯이 데미지는 엄청나나 쉽게 맞아주지 않는다. 심심할 때 간혹 써주면서 겁이나 주자.


▲딴지를 건다

· **점프 공격** - 공중에서 기를 발사한다. 기본 공격과 큰 차이 없다. 공중 공격도 마찬가지.

· **근접 공격** - 낫을 크게 휘둘러 상대를 공격한다. 판정은 크고 데미지는 높지만 발동이 느려 좀 위험하다. 사정거리는 긴 편이라 여차하면 접근해서 베어버릴 수 있다. 의외로 스페시네프는 그럴 기회가 많아 근접 공격을 할 기회가 많아진다. 앉아 공격은 다리로 하단을 후리며 좌 터보 공격은 통상 공격이 나간다. 우 터보 공격은 잔상을 남기며 몸을 숙였다가 크게 휘두른다. 점프 공격은 하강하며 낫으로 베는 것이다.

롱런처

들고있는 낫으로 기탄을 발사한다. 데미지는 높은 편이지만 파워가 낮다는게 흠. 아머가 든든한 VR들은 아머가 깎이지 않는 한 근거리에서조차 다 튕길 수 있다. 탄속은 빠르고 추적성은 보통 수준이다. 연발성은 안좋아 상대를 몰아 나갈 수 없다. 데미지가 높으니 그럭저럭 상대의 V 아머만 낮춘다면 공격용으로도 좋다. 앉아 공격은 속도가 더 빨라지나 사정거리가 짧다.

· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 LT + LW 처럼 데미지는 없지만 히트 시키면 일정시간동안 상대의 RT공격을 사용 불능으로 만든다. 역시나 추적성은 대단하다. 우 터보 공격은 강력한 기탄을 발사하며 V 아머를 무시하고 피해를 준다.


▲그래도 믿을만한 놈이다

· **대쉬 공격** - 전방 대쉬 이 외에는 모든 대쉬 공격이 데미지는 낮지만 파워가 올라간다. 슬라이딩 공격은 모두 탄속이 빠르나 사정거리가 짧은 공격을 하며 전방 슬라이딩 공격은 데미지가 높고 그 외에는 파워가 높다.

· **점프 공격** - 공중에서 기탄을 발사한다. 공중 대쉬 공격은 대쉬 공격과 동일.

· **근접 공격** - 낫으로 두 번을 벤다. 데미지는 그리 크지 않고 판정은 크고 발동이 빠르다. 근접전에서 쓰기에 별 지장이 없는 공격. 앉아 공격은 하단을 베고 좌 터보 공격은 통상의 공격과 같다. 우 터보 공격은 브루스 어빈의 슬라이서처럼 강력한 돌려차기를 구사한다. 판정이 크다.

특수공격

패드로 하기에는 상당히 힘든 조작. 공격하면 전방을 향해 강력해 보이는 레이저를 두줄로 발사한다. 데미지는 엄청 작고 히트한 상대는 일정시간 동안 CW공격을 할 수 없다. 맞추기도 힘들고 별로 보람도 없는 공격이다. 그냥 묻어두자.


▲하기도 힘들지만 맞기는 더 힘든 공격

특수공격2

입력하면 한바퀴 빙글 돌며 8개의 보라색 도깨비 불(?)을 불러낸다. 각각 천천히 퍼져나가며 적을 찾아가 공격한다. 데미지는 보통이며 추적성도 나쁘지 않다. 그냥 그런 기술. 딱히 할 말이 없다.

특수공격3

상대보다 V 아머와 라이프가 낮아야 한다. 발동하면 DEATH MODE 라고 나오며 한번 더 버튼을 누르라고 한다. 이 때 한번 더 누르면 데스 모드가 발동되며 화면 중앙 오른편에 DEATH COUNT가 흐른다. 총 13초로 이 시간 안에 적을 물리치지 못하면 자신이 죽는다. 데스 모드 중에는 완전 무적이 되면 어떠한 공격을 맞아도 라이프가 닳지 않는다. 단, 강한 공격을 계속 맞다보면 라이프는 줄지 않아도 다운은 당하게 된다. 패배가 확정되었을 때 명예롭게 죽기보단 구차하게 조금이라도 더 살고자 한다면 사용할 것.



▲데스 모드의 발동

스페시네프는 특이한 VR 이다. 다른 VR들과는 전혀 다른 차원에서 게임을 이끌어 나가야 한다. 어느 정도 운동성은 있지만 대쉬 이동이 느리고 거리가 짧아 함부로 도망도 다닐 수 없다. 장갑과 V 아머는 보통이며 근접전 능력도 그다지 특별한 게 없다. 믿을만한 공격 수단은 LW와 CW 정도. 상대의 V 아머가 낮아지면 RW도 쓸만해 진다. 근접전 에서는 RW가 안정적이고 상대와 근접 거리에서 난투가 된다면 LW도 좋다. 근접 거리에서 갑자기 LT + LW 공격이나 LT + RW 공격을 하면 의외로 잘 맞아준다. 적의 무기를 봉인 했으면 멀찍이 떨어 놓고 차근차근 요리하는 것도 좋다. 원거리전 에서는 절대적으로 CW의 위력에 의존해야 하며 LW공격을 항상 잊지 말자. RW계열 공격은 적을 몰아나가거나 견제하기엔 역부족이다. 공격을 자주 할 수 없으므로 상대적으로 적의 공격을 피할 일이 많아진다. 그러나 대쉬 거리도 짧고 운동성도 높지 않아 쉽게 피하기도 어렵다. 이럴 때는 점프 캔슬을 자주 사용하는 수밖에 없다. 스페시네프의 점프는 타 VR보다 빠른 편이라 피하기에는 적격이다.

CVT-001 AJIM

기본 공격		
LW	CW	RW
레프트 피스트	빅 코어	라이트 피스트
특수 공격		
전방 대쉬 중 CW		
특수 공격 2		
전방 공중 대쉬 중 CW		
특수 공격 3		
전방 대쉬 중 CW 슬라이딩 공격		

레프트 피스트

스페시네프의 LW 공격과 비슷한 공격을 한다. 데미지는 훨씬 높으며 추적성도 비슷하다. 단, 무기 게이지를 그리 많이 소비하지 않아 스페시네프 보다는 풍족하게 사용 할 수 있다. 이런 무기들이 다 그렇듯이 상대를 압박해 나가는데 쓰자. 앉아 공격은 조금 빠르게 발사한다.



▲스페시네프의 것보다 두배는 더 좋다

· **터보 공격** - 좌 터보 공격이나 우 터보 공격은 기본 공격과 별다른 차이가 없다.

· **대쉬 공격** - 대쉬 공격이나 슬라이딩 공격도 기본 공격과 특별한 차이가 없다.

· **점프 공격** - 역시나 기본 공격과 큰 차이 없다. 공중 대쉬 공격도 마찬가지

· **근접 공격** - 왼손에서 칼이 나와 공격한다. 판정은 크나 좀 느린 것이 흠. 앉아 공격은 캐미의 스파이럴 애로우 같은 공격을 하고 좌 터보 공격은 기본 좌 터보 공격이, 우 터보 공격은 앞으로 구르며 양손의 칼로 찌른다.

빅코어

머리에서 미사일을 초고속으로 발사한다. 데미지는 사상 최강이나 무기 게이지를 모두 소모하고 재충전 시간까지는 너무나 오래 걸린다. 한 라운드에 두 번 날리기 힘든 공격으로 확실한 기회에 날려주자. 추적성은 별로이며 파워는 높다. 앉아 공격은 앉아서 미사일을 날린다.

· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 몸 주변에 배리어를 치는 것으로 무기 게이지를 소비하지 않는다. 우 터보 공격은 상대에게 거울을 날리며 물리적이지 않은 거의 모든 공격을 튕긴다. 데미지는 높지 않지만 상대에게 엄청난 압박감을 준다(라이덴의 레이저가 튕겨나갈 때의 황당함이란…).



· **대쉬 공격** - 좌·우 대쉬 공격은 다섯 개의 에네르기 볼을 발사하며 초록, 빨강, 파랑 세가지 색깔이다. 각각의 데미지도 높지만 무기 게이지를 전혀 쓰지 않는다는데 문제가 있다. 얼마든지 남발하고 다니면 되는 것이다. 초록색 공격은 LW, CW, RW공격중 하나를 당분간 못하게 만들고 파란색 공격은 모든 무기 게이지를 0으로 만든다. 빨간색 공격은 아무 효과가 없는 듯 하다. 후방 대쉬 공격은 거울을 두장 날리는 공격을 한다. 슬라이딩 공격은 특수기 이외에는 기본 대쉬 공격과 동일하다.

· **점프 공격** - 공중에서 미사일을 날린다. 기본 공격과 차이가 없다. 공중 대쉬 공격은 대쉬 공격과 동일하다.

· **근접 공격** - 양손을 칼로 만들어 위로 올려친다. 데미지, 판정등은 다 크며 근접전에서 주로 쓰인다. 앉아 공격은 하단을 베며 좌 터보 공격은 기본 좌 터보 공격이, 우 터보 공격은 앞으로 구르며 공격한다. 점프 공격은 칼로 내리치는 것이다.

라이트 피스트

큐빅을 쏘아댄다. 데미지가 높고 추적성은 보통 수준. 무기 게이지가 소모되지 않다시피 하다. 궁극의 사기 기술. 앉아 공격은 앉아서 연사한다.

· **터보 공격** - 좌 터보 공격은 울트라맨의 울트라 빔 과 같은 액션으로 빔을 쏘며 데미지는 적으나 V 아머를 소모시킨다. 우 터보 공격은 머리에서 한줄기 레이저를 발사하며 데미지는 큰 편이나 추적성이 떨어진다.

· **대쉬 공격** - 전방 대쉬 공격은 화염탄을 발사하며 좌·우 대쉬, 후방 대쉬 공격은 모두 큐빅을 일점사로 연사한다. 슬라이딩 공격은 기본 대쉬 공격에서 변함이 없다.

· **점프 공격** - 공중에서 큐빅을 일점사로 연사한다. 공중 대쉬는 대쉬 공격과 다를게 없다.

· **근접 공격** - 오른손 칼을 만들어 벤다. 판정이 빠르고 커서 접근전의 주요공격이다. 좌 터보 공격은 기본 좌 터보 공격이 우 터보 공격은 칼을 들고 용권선풍검(!) 공격을 한다. 빠르고 강력하고 화려하니 자주 써주자.

특수 공격

아짐의 공격력 레벨을 올린다. 당연히 레벨이 올라갈수록 공격력은 높아진다. 일정 시간이 지나면 다시 원상태로 돌아오며 기본 레벨을 1이다. 레벨 3까지 올릴 수 있다.



▲레벨 3 공격력이 가공할 만큼 올라간다

특수 공격 2

아짐의 운동성을 올린다. 기본 레벨은 3이며 5까지 올릴 수 있다. 한번 올린 레벨은 일부러 낮추지 않는 한 떨어지지 않는다.

특수 공격 3

아짐의 운동성을 1로 만든다.

아짐은 숨겨진 기체답게 엄청난 능력들을 잠재하고 있다. 그러나 컴퓨터가 사용 할 때는 장갑도 두텁고 아머도 높았지만 플레이어가 사용할 땐 시간에 따라 라이프가 줄어들고 방어력이 우주 최하 수준이다. 스쳐가는 견제공격 한방도 치사량이다. 주로 LW 공격으로 상대를 압박해 나가며 무한 대쉬 CW공격과 무한에 가까운 RW공격으로 확실히 죽여나가자. 워낙에 무기들이 좋아 특별한 전략도 필요 없다. 근접전은 근접 공격들의 공격 거리가 짧아 그다지 유리하지 않다. 모든 무기들을 최대한 이용하고 적의 공격을 잘 피하거나 적이 공격할 틈을 주지 말고 몰아붙이자.

GAME POWER

2000년 2월호 별책부록

2000년 1월 1일 발행 월간 통권 87호 1992년 등록 공보 라-05780 1999년 12월 7일 국유철도 특별승인 제15호 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 우편번호 121-160 / TEL: (02)3142-6845(취재·미술)